

POWER

**Fun &
Action**

PLAY

Markt & Technik
DM 6,50
oS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400 / hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 30,-

Krieg der Konzerne

SYNDICAT

Alles über Bullfrog's
neuesten Strategiestreich

STERN STUNDEN

- Buzz Aldrin
- X-Wing
- Ring World
- Subtrade
- Mechwarrior
- Starfox

Schöner sterben

LEMMINGS 2

Abgecheckt: Der Nachfolger
zum Knuddelknüller im Test

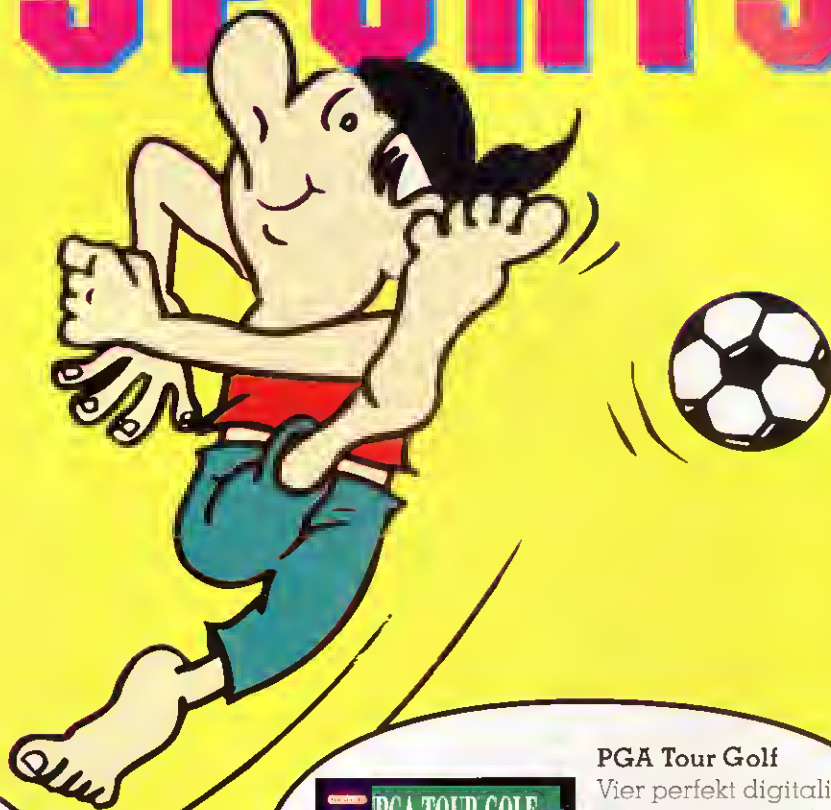
Sechserpakt

EMPIRE *Deluxe*

Der Strategieklassiker geht ans Netz

Neues
für die
Nintendo-
Sport-Fans:

SPORTS



Litti's Summer Sports

Der Game Boy wird zum Stadion. Super Gags, heißer Sound und massig Spielspaß - auch zu zweit!



1-2 Spieler Game Boy

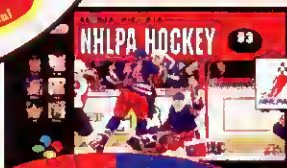


PGA Tour Golf

Vier perfekt digitalisierte Original-PGA-Plätze, Top-Animation. Mit Battery-Backup!



1-2 Spieler Super Nintendo



NHLPA Hockey '93

Wie live dabei: Der Puck jagt über's Eis, atemberaubende Kombinationen bringen Dich herrlich in's Schwitzen!



1-2 Spieler Super Nintendo



GAME BOY

SUPER NINTENDO

Nintendo



LINE

...by **LAGUNA**
VIDEO GAMES

NEU!



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

**Superheiße
Sportspiele mit
Spaßgarantie!**



**John Madden
Football '93**

Ihr wißt es längst: Wo John Madden draufsteht, ist Volldampf drin. Football at it's best!



1-2 Spieler Super Nintendo



**Jimmy Connors
Pro Tennis Tour***

Jimmy "Jimbo" Connors steht für die schärfste Tennissimulation, seit Bälle rund sind!

* © UBI Soft • BlueByte



1-2 Spieler,
mit Adapter
bis 4 Super Nintendo



* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo.

in tern



Abwärts:
Schneemann
Knut gibt die
allgemeine
Richtung an.

Blebschaden

● Daß die *POWER-PLAY*-Redaktion ein etwas angespanntes Verhältnis zur kalten Jahreszeit hat, zeigte sich auch in dieser Wintersaison überdeutlich. Als ersten erwischte es Knut, der auf eisglatter Fahrbahn seinen italienischen Kleinwagen in Blechspaghetti verwandelte. Nur die angelegten Sicherheitsgurte retteten ihn und Freundin Ramona vor Schlimmerem. Originalton Knut: "Aber bei *Super Mario Kart* hab ich schon die 150-ccm-Liga geschafft." Als nächster kam Michael ins Schleudern. Sein bestens gepflegter und TÜV-geprüfter Oldi-Benz machte Bekanntschaft mit einem vorwitzigen bayerischen Schneepflug und hat seitdem einen nagelneuen Kotflügel. Um das Crash-Solidaritäts-Trio komplett zu machen, beendete Autoneuling Martin ein besonders kompliziertes Einparkmanöver mit einer dicken Beule im Lack und zerbröselten Rücklichtern.

Von soviel verkehrstechnischem Winterfrust arg gebeutelt, beschloß der Rest der Mannschaft den Naturgewalten abseits der Straße zu trotzen und fuhr zum Rodelwochenende ins benachbarte Österreich. Diesmal blieben zwar alle Autos heile, dafür gab es arge Blessuren bei der Rodelcrew. Besonders Christian "Terminator" Duisburg fiel dabei durch rüdes Schlitten-Handling auf und pflügte eine Schneise der Verwüstung durch den Kollegenkreis. Inzwischen ist der letzte Muskelkater ausgeheilt, und die Redaktion darf sich auf eines ihrer Lieblingsspielchen vorbeireiten. Getreu nach dem Motto: Größer, schöner, weiter, besetzt unsere Truppe neue Büroräume und stellt dort ihre Spielgeräte auf. Näheres über die Aktion "Der große *POWER*-Umzug" erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.

Umzug: Der Spieleschatz wird in Sicherheit gebracht und von geschultem Personal sorgfältig verpackt.

Eine starke Truppe: Das gemischte *POWER-PLAY*- und *VIDEO-GAMES*-Team vor dem Start.

Einen streßfreien Monat ohne blaue Flecken wünscht Euer

Power-Play-Team



+++phone+06107+9300+++
+++telex+message+++005400+7728+049+++xpl+
+++laguna+videogames+++to+whom+it+may+concern+++

neueste testergebnisse

laguna videogames
für alle nintendo-systeme

another world

"...eines der innovativsten Produkte des letzten Jahres" (Video Games 2/93)

lemmings

snes: strategiespiel des jahres (video games 2/93)
snes: "...gehört in jede spielesammlung!" (der medienmarkt 21/92)
game boy: "...für jeden tüftler ein muß" (video games 2/93)+++

b.c. kid

"... prima gelungen ... tolle spielbarkeit!" (video games 3/93)

star wars*

"...action-elemente von jump'n'run bis raumschlacht ...
schöne, detaillierte grafik" (asm 3/93)

the flintstones**

"...witzige feinde, niedliche reit-saurier ... jump'n'run
zur reinen freude!" (video games 2/93)

dino city

"... ein spiel zum verlieben ...". "... an witziger niedlichkeit
kaum zu übertreffen ..." (Video Games 9/92)

nhlpa ice hockey `93

"... das beste software-eishockey aller zeiten!" (power play 3/93)

jimmy connors pro tennis tour***

"... konkurrenten ... fegt dieses modul 6:0 und 6:0 vom platz" (video games 1/93)

litti's summer sports (track meet)

"... animationen und grafische gags vom allerfeinsten ..." (power play 9/92) "
... unbegrenzter spielspaß!" (video games 8/92)

pga tour golf

"mit abstand die beste golf-simulation auf dem super nes ..."
(play time 2/93)

john madden football `93

"... erstklassig gestaltet ... brillante spielkontrolle ..." (video games 2/93)
"... brillante football-simulation..." (power play 3/93)

mfg

laguna videogames+kelsterbach+++

+++mehr infos in den laguna-anzeigen - auch in diesem heft!





116

Tatort Mega Drive:
Ein falscher Hase
trifft einen
echten Spaten

22

Gleich ist es mit dem TIE vorbei:
Der X-Wing im Kampfgetümmel



Aktuell

Witziges Westernabenteuer vom Larry-Macher: Freddy Pharkas	8
Sim Farm: Wir greifen den Bauern digital unter die Arme.	10
Syndicat: Bullfrogs neuer Strategieknaller	12
Schnipsel aus der Softwareszene	14
Hardware News	16

Unter der Lupe

Die Spiele-Alternative:
Wir berichten ausführlich
über den Apple Macintosh 102



22

Die Star Wars-Gemeinde tobt:
Der Falke schnaubt nicht durchs All

Computerspiele- tests

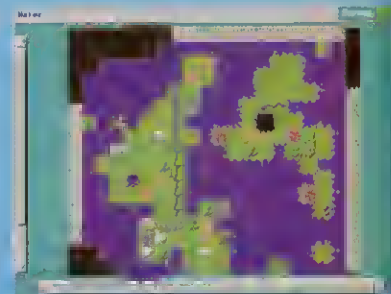
Buzz Aldrin	30
Creepers	39
Eco Quest 2	38
Empire DeLuxe	34
Hot Numbers	99
Jordan Flight	96
Lemmings 2	40
Maelstrom	32
Mercenary	36
Ring World	37
Sub Trade	28
Tom Landry Football	98
Wacky Funsters	100
Veil of Darkness	95
X-Wing	22
XenoBots	26

Kurztests Computerspiele

Darkseed	101
Nigel Mansell	101
Shadowlands	101
Space Crusade	101

Videospieletests

Global Gladiators	118
Mechwarrior	112
Shadowrun	114
Starfox	110
Tiny Toons	116
Kurztests Videospiele	
Chester Cheetah	121
Handheld Corner	
The Empire Strikes Back	121
The little Mermaid	121
Universal Soldier	121



Im Netz besonders nett:
Empire DeLuxe spielt
sich mit sechs Kumpels
am besten

34

5



30

Mit Buzz Aldrin
fliegen wir auf
den Mond

12

40

34

12

Strategen aufgepaßt:
Unsere Softwarespione
sichten Syndicat von
Electronic Arts

Powertips

Computerspieletips

Das schwarze Auge	60
Deliverance	54
Eric, the Unready	58
Forge of Virtue	73
Rex Nebular	57
Sensible Soccer - Edition 92/93	58
Ultima Underworld 2	70
Waxworks	54
Whirlwind Snooker	73
Wizardry 7, Cheat	70
Wizardry 7, Teil 2	64
Zool	58

Videospieletips

Defender of Oasis (GG)	74
Final Fantasy 2 (SNES)	78
G.G. Shinobi 2 - The Silent Fury (GG)	74
Lemmings (GG)	74
Super Mario Kart (SNES)	74
Super Tiny Toons (SNES)	74
Thunder Force 4 (MD)	74

Clue Book

Planet's Edge, Teil 2 von 3	82
-----------------------------	----

Rubriken

Editorial	4
Hitparade	21
Leserbriefe	45
Modem-Allerlei	86
Headware: Multimediale Infos	130
Laser-Age	123
Crème de la Crème	50
Vorschau auf die kommende Ausgabe	134
Impressum	45
Inserentenverzeichnis	78



96

Amerikas bekanntester
Korbmacher:
Michael Jordan zieht ab



93

FREDDY PHARKAS

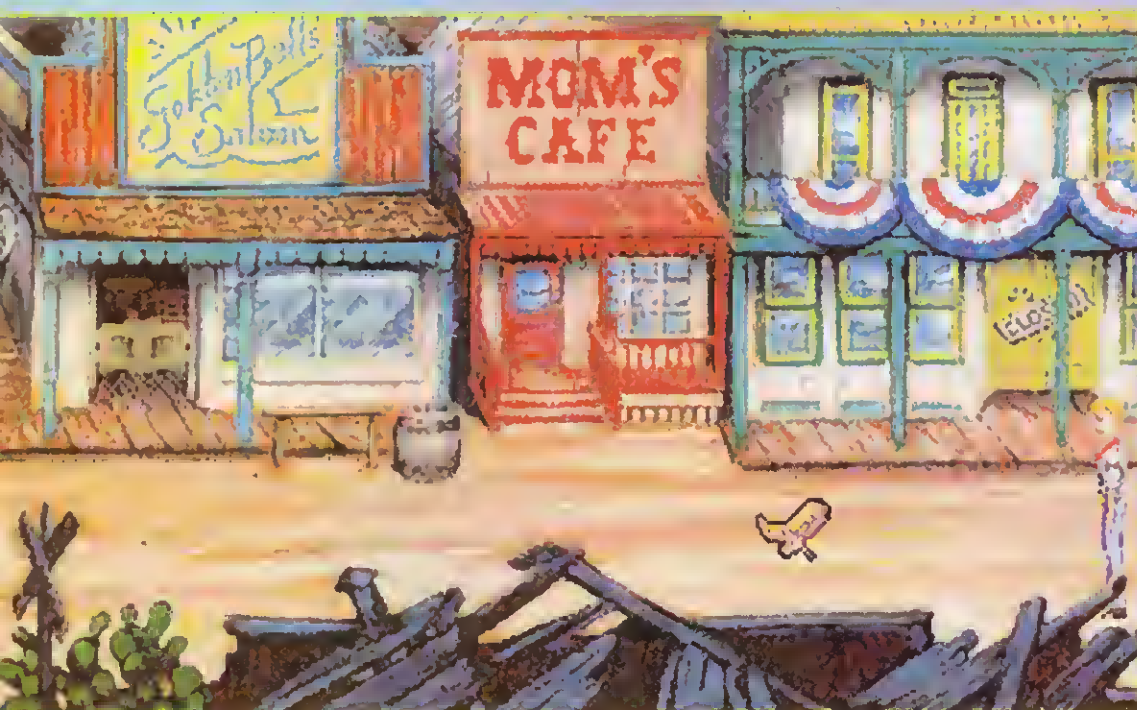
Go west, young man! – Star-Designer Al Lowe, der Vater von Larry Laffer, meldet sich mit einem brandneuen Cowboy-Spektakel bei seinen Fans zurück.

Echte Kerle schlafen in ihren Stiefeln, putzen die Zähne mit Whiskey und lieben ihr Pferd mehr als ihre Mami im fernen Boston. Ohne diese reichlich aus Film und Fernsehen bekannten Rauhbeine des Wilden Westens würde Amerika heute noch den Indianern gehören. Ohne Hoss Cartwright, Marshall Matt Dillon, die Leute von der Shiloh Ranch, Festus und Manolito gäbe es keine Hot dogs, keine Hamburger und keine Mickey Mouse. Charles Bronson hätte niemals das Lied vom Tod gespielt, Clint Eastwood nie in seinen Zigarillo gebissen und Django wäre immer noch auf der Suche nach seinem Sarg. Zum Glück blieb dem We-

sternfreund dieses Horrorszenario erspart. Die Büffel wurden termingerecht ausgerottet, die Indianer brutalst dezimiert und dem unschuldigen Amerika die Zivilisation des weißen Mannes "geschenkt". Die rückte dann auch in geballter Form an: Gleich nach den Trappern, Fallenstellern und Revolverhel-

den kamen die Stadtfräcke, die Krämer und Bürokraten mit ihren Plüschsofas, Badewannen und ihrer ganzen heilen Spießervelt. Aus war's mit dem "Wilden Westen".

Der Öfprinz: Was mag sich in diesem Teersumpf verbergen?



Sozialer Wohnungsbau: Coarsegold anno 1888

Frontier Town

Zum Glück für uns ist die Zivilisation noch nicht bis nach Coarsegold vorgedrungen. In der verschlafenen Grenzstadt, hoch in der kalifornischen Sierra, ist die Westernwelt noch in Ordnung. Hier sind die Bohnen noch Blau, liegen die Goldnuggets in jedem Vorgarten und ist der Sheriff ein typisches versoffenes Wrack ohne Mumm in den Knochen. Noch kann keiner ahnen, daß hier, kaum hundert Jahre später, daß Herz der Adventure-Spiele pocht und Sierra On-Line die Pforten öffnet. Unsere Geschichte spielt zum Glück im Jahre 1888, und das einzige, was entfernt an einen Computer erinnert, ist die eifrig ratternde Registrierkasse in der Kneipe. Sonst treffen wir in Coarsegold auf alles, was in eine richtige Westernstadt gehört. Neben dem obligatorischen Saloon, inklusive Bar-



Professionell: Der Barkeeper hält den passenden Drink bereit.



Intro zum Mitsingen: Western-Karaoke mit Freddy

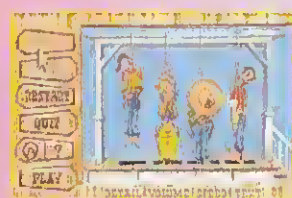
Greenhorn Freddy steckt bald im größten Schlamassel. Dabei wollte der frischgebackene Apothekergeselle nur triedlich seinen Geschäften nachgehen und in Ruhe seine Wundermittel an Cowboy, Pferd und Rind bringen. Wir können uns denken, daß aus diesen Plänen nichts wird. Im weiteren Verlauf der Handlung sind eine verlassene Goldmine, ein rot-häutiger Indianerstamm und die Hinweise einer offenherzigen Dame von entscheidender Bedeutung. Bis zum obligatorischen Schlußduell erlebt unser Held so ziemlich alles, was man im Wilden Westen erleben konnte. Ob am Ende alles gut



Villa Kunterbunt: In Freddy's Laden gibt es fast alles.

HÄNGT IHN HÖHER

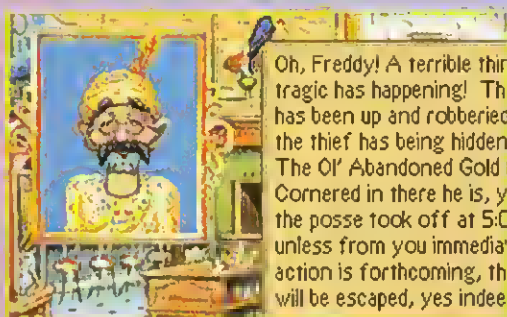
Liebevollen Umgang mit Steuerungs-Menüs und "Game-Over"-Bildschirmen ist man von Sierra gewöhnt. Man beachte nur all die herzerleierlichsten Todesarten im neuen Space-Quest-Teil. Wie üblich schießt aber der schwarzhumorige Al Lowe den Vogel ab. Wem bei *Freddy Pharkas* der Text zu langsam abläuft, der muß gleich ein ganzes Pistolero-Quartett aufknüpfen. Abgespeichert wird konsequenterweise nur im haltbaren Hartholzsarg. Wer wagt, das Programm zu verlassen, wird in Schimpf und Schande aus der Stadt geprügelt.



Handlungsspielraum des Computercowboys. Wir bewegen uns frei in Grafiken, die bei Bedarf umgeblättert werden. Thekengespräche und Liebesgeflüster laufen automatisch ab, wir sind passiver Zeuge des flotten Palavers. Passend zum Plausch wird für jeden Gesprächspartner ein Brustbild geladen.

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist ist das neue Programm-Baby von Kultstar Al Lowe. Bekanntlich hat Al mit seinem Möchtegern-Playboy Larry Latfer die Adventure-Lawine erst so richtig losgetreten. Der passionierte Jazz-Saxophonist legt besonders viel Wert auf eine anspre-

chende Musikkbegleitung seiner Helden. In seiner Westernparodie geht er noch einen Schritt weiter und lädt uns zum Karaoke-Wettbewerb ein. Vor Beginn des eigentlichen Abenteuers dürfen wir die Country & Western-Ballade von Freddy schmettern, unterstützt durch einen Cursor, der Takt und Text angibt. Leute im Stimmbruch überspringen diesen Teil und begnügen sich mit den schmissigen Folkloreteilen im echten Spiel. Mit der MS-DOS-Version können wir hoffentlich im Sommer rechnen. Eine komplett deutsche Variante ist ebenfalls in der Vorbereitung. vw



Seltsam: Wer mag sich unter dem Turban verstecken.

keeper, Elektropiano und Tanzmädel, finden wir den freundlichen Hufschmied, die fast einbruchssichere Bank, die chinesische Wäscherei, das Caté für die Damen und den Knast für die Spitzbuben. Davon gibt's natürlich reichlich, denn der Sheriff ist nicht sehr effektiv in der Verbrechensbekämpfung und hängt an der Schnapsbuddel.

Bei soviel genretypischem Konfliktmaterial bleiben die Probleme nicht aus, und

ausgeht, und Freddy ein liebendes Herz an seine unbehaarte Brust drücken darf, hängt wie immer, nur von unseren detektivischen Fähigkeiten ab.

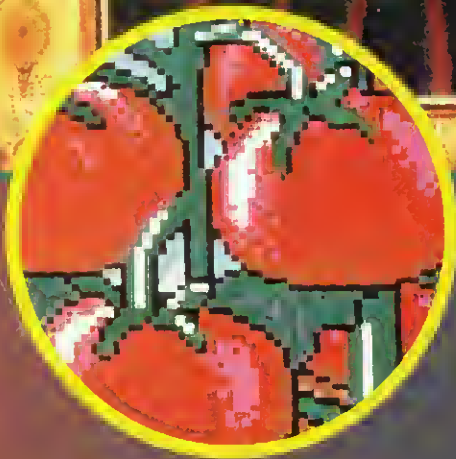
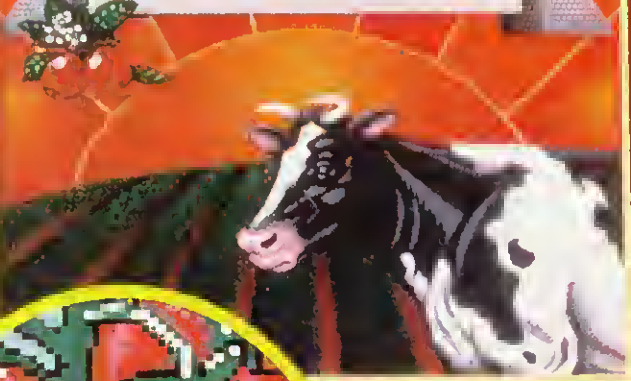
Sing, Fremder!

Es geht auch ohne Smith & Wesson. Der neue Westernheld setzt mit der Maus die Gegner matt. Sierra-üblich sorgen diverse Icons für

Frauenmangel: Da kommt mancher auf seltsame Gedanken.



SIM FARM



Mist, Moneten, Pestizide: In Maxis neuer Ökosimulation bearbeiten fuzzlige Biobauern und Agraringenieure die heimatliche Scholle.

Steht Ihr gerne um vier Uhr morgens auf, um im Stall nach dem Rechten zu sehen? Gibt's für Euch nichts größeres als ein warmes Kuheuter in der Hand? Fehrt Ihr am liebsten mit dem Trecker zur Schule? Dann dürft Ihr schon mal die Mistgabel schultern und die Sommer kommt *Sim Farm*.

Von Maxis sind wir einiges gewöhnt, schließlich ist es erklärtes Firmenziel, das menschliche Leben in allen Aspekten im Computer zu simulieren. Das Angebot wird in Kürze um eine wesentliche Facette bereichert. In *Sim Farm* kauft Ihr ein Stück fruchtbares Land und versucht Euch als Bauer. Die frohe Botschaft für uns alle: Noch immer abstrakteren und komplizierteren Programmen, man denke nur an *Sim Earth* und *Sim Life*, dürfen wir nun wieder nach Herzenslust spielen, baggern und bauen.

Ihr startet Eure Karriere irgendwo im amerikanischen Mittelwesten, der Kornkammer der USA. Anfangs steht Euch je nach Schwierigkeitsgrad ein unterschiedlich hohes Grundkapital, ein Farmhaus und ein kleines Feld zur Verfügung. Das Geld wird gleich in Saatgut angelegt und das Geschäft

kann beginnen. Ihr bearbeitet mit der Maus Eure Scholle, legt ein funktionierendes Bewässerungssystem an, sorgt für die nötige Düngung und verkauft die Ernte in der nahegelegenen Kleinstadt. Um die Sache komplizierter zu machen, habt Ihr die Wahl zwischen 24 unterschiedlichen Nutzpflanzen, die alle anders behandelt werden wollen und nach bestimmten Bodenvoraussetzungen und Düngemethoden verlangen.

Wer neues Land kaufen möchte, geht zum Makler oder der Bank, die Kredite vergeben und Schulden erlassen. Traktoren, Erntemaschinen, LKW und Pflüge könnt Ihr entweder

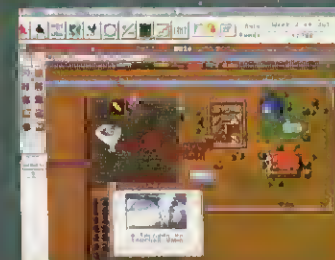
leasen oder kaufen, in jedem Fall müßt Ihr für das nötige Kleingeld sorgen. Alles, was Ihr für Euren Bauernhof braucht, gibts in der Stadt, die gleichzeitig Euer größter Feind ist. Im Laufe der Zeit schnappt Ihr Euch nämlich gegenseitig

die besten Grundstücke weg. Wenn Ihr Euer Kapitel also nicht sinnvoll einsetzt, sitzt Ihr bald auf unfruchtbaren Wüstengrundstücken, die keinen Pfifferling wert sind.

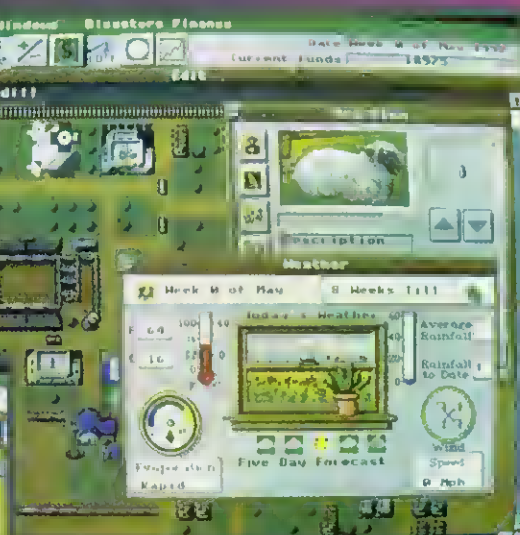
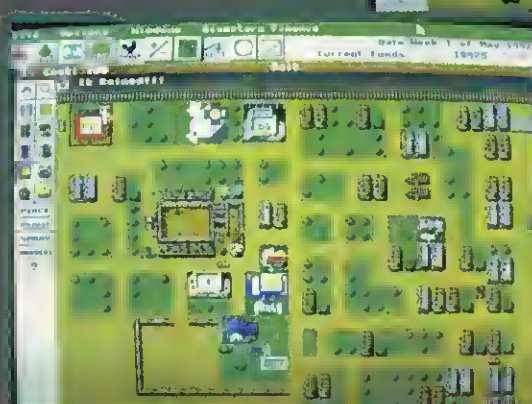
Wesentlicher Faktor für eine erfolgreiche Arbeit als Landwirt ist das Wetter. Hier könnt Ihr zwar nicht direkt eingreifen, ein Extrafenster informiert aber über Niederschlag, Temperaturen und Wettervorhersage. Ihr solltet die Ernte nicht in den nächsten Wirbelsturm legen.

Apropos Wirbelsturm: Was wäre ein Maxis Programm ohne Katastrophen. Tornados, Überflutungen, Staubstürme, Seuchen und Pflanzenkrankheiten sind eine Selbstverständlichkeit. Als besonderer Leckerbissen ist ein hungriger Schwarm Heuschrecken im Angebot.

Wie immer, dürft Ihr das Geschehen von hoch oben aus der Vogelperspektive bewundern. Ihr baut mit der Maus Straßen, verlegt Bewässerungsrohre oder pflügt das Feld. Wie in *Sim City*, wuseln auch in *Sim Farm* kleine Computer-Sims über den Bildschirm und gehen ihrem Tagewerk nach. Lastkraftwagen transportieren auf Euren Befehl das Korn zur Auktion und die Kühe vergnügen sich auf den Feldern. Wer nicht auf Kunstdünger verzichten möchte, darf mit einem kleinen Doppeldecker durch die Gegend deckern und seine Äcker fruchtbar sprühen. vw



Schneise der Verwüstung dank Wirbelsturm.



Borstenvieh und Schweinespeck: In *Sim Farm* dreht sich alles um die eigene Ackerkrume.

Erkenne die HUK!



Für **MICH.** Für **DICH.** Für **ALLE.**

HUK

*Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude*
NEU:
*BAUSPAREN
HUK-VISA-Card*

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber

es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der

ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vor-

teile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in
jedem örtlichen Telefonbuch.

HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen

Telefon (0 95 61) 96-0 · Bahnhofplatz · 8630 Coburg

Wir haben es schon immer gewußt: Nicht das Volk ist der Entscheidungsträger – eigentlich mächtig sind nur die international arbeitenden Konzerne. Die Multis mit ihren Marktstrategien, globalen Verkaufskonzepten und Metaplänen bestimmen, wo es langgeht auf der Welt.

Richtig schlimm wird's dann im nächsten Jahrtausend. Nach dem dritten Weltkrieg sind die Nationalstaaten zu Staub zerfallen. Die acht größten Konzerne haben die Welt in 40 Einflußgebiete aufgeteilt, in denen sie mit eiserner Hand regieren. Natürlich hapert's bald mit der friedlichen Koexistenz der Krämergesellschaften und wir werden zum feurigen Showdown geladen.

Wie zu erwarten, übernehmt Ihr die Geschäfte einer dieser Mega-Cooperations und habt nichts Besseres im Sinn als der Konkurrenz das Wasser sprich die territoriale Vorherrschaft, abzugraben. Da Armeen im Jahr 2096 der Vergangenheit angehören, werden die Zwistigkeiten in *Syndicate* mit kleinen Söldnereinheiten ausgetragen.

Die Viererbande

Legionäre der Zukunft sind modular aufgebaut. Transplantate sind an der Tagesordnung und mit den entsprechenden Konzerngeldern könnt Ihr Euch eine schlagkräftige Truppe zusammenbasteln. Alle Körperteile gibt's in unterschiedlichem Standard. Ihr wählt z.B. zwischen schlappen Myomer-Muskeln, die gerade mal ein Tönnchen heben und Hyper-Duplex-Fibern, die den Söld-

DIE MULTIS

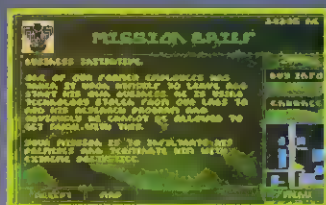
Bullfrog bleibt dem Strategiehandwerk treu: In *Syndicate* strebt Ihr als Vorstandsvorsitzender eines multinationalen Konzerns nach der Weltherrschaft.

ner zum zweibeinigen Bergpanzer machen. Neben Beinen, Armen und besonders haltbaren Brustkästen in dreifacher Ausführung sind Cyberaugen, Turboherzen und verchipte Gehirne im Angebot.

Jeder Konzernchef darf sich vier Kämpfer heranzüchten und mit ihnen auf Raubzug gehen. Um das kostspielige Unternehmen zu finanzieren, ist Expansion angesagt. Jeder eroberte Landesteil bringt Steuern ein, die in bessere Ausrüstung investiert wird. Sollte der Sparchip dann noch nicht leer sein, dürft Ihr Wis-

senschaftler anheuern, die neue Waffen und Equipment entwickeln.

Bevor Ihr mit Mann und Maus in den Echtzeiteinsatz marschiert, werdet Ihr in einem ausführlichem Briefing mit der jeweiligen Aufgabe vertraut gemacht. Die Bandbreite der Missionen reicht von der einfachen Eliminierung feindlicher Konzernangehöriger bis zur Stürmung der gegnerischen Hauptquartiere. Ist der Auftrag erfolgreich beendet, zieht Ihr in das Rathaus des Landes ein und dürft Euch über territorialen Zugewinn freuen.



Auftrag: Die Level werden kontinuierlich anspruchsvoller.



Risiko: Über 40 Länder wollen erobert sein.

Mann aus Stahl: Wir kaufen uns einen Cyber-Krieger zusammen.

Einen kleinen Haken hat die Sache allerdings: Ihr seid nicht allein auf der Welt. Insgesamt stromern acht Einsatzteams mit dem gleichen Auftrag über den Bildschirm. Die gegnerischen Gruppen werden entweder alle vom Computer gesteuert oder über ein elgels entwickeltes Netzwerk von menschlichen Akteuren. Der Clou dabei: Keiner der Mitspieler weiß, hinter welcher Truppe ein humaner Geist steckt und wo der Computer aktiv ist. In jedem der vierzig Länder ist irgendwo ein Telefon versteckt, mit dem wir mit einem beliebigen Gegner in Kontakt treten und wie in "Risiko" einen Nichtangriffspakt aushandeln können. Die anderen Teams bekommen von dieser Geheimaktion natürlich nicht das



Stadtleben: Mit Rad und Schiene unterwegs.

die Umgebung verlangt, der ist auf seinen Scanner und einen kleinen Radarschirm am unteren rechten Bildschirmrand angewiesen, auf dem Freund und Feind auftauchen.

Direkt darüber finden wir, schön kompakt, alles Wissenswerte über unsere Kämpfer und den Ladezustand ihrer angelegten Waffen. Jeder Krieger verfügt über drei Charakterwerte, die wir über Cyberimplantate in Grenzen beeinflussen können. Steigern wir z.B. den Adrenalinspiegel, wird unser Lohnkiller zwar

wüten wie ein Berserker, neigt gleichzeitig aber zu unlogischen Handlungen. Steigern wir mit Biochips die Wahrnehmung oder die Intelligenz, geht er jeder Keilerei aus dem Weg, ist aber hervorragend als Späher oder Saboteur einsetzbar. Eine ausgewogene Balance der drei Werte ist deshalb wichtig, weil wir nur jeweils einen der vier Kämpen direkt mit der Maus steuern. Dem Rest können wir nur einfache Anweisungen geben und hoffen, daß sie uns in den Kampf folgen. Natürlich kann man



Brenzlig: Bei solchen Temperaturen schmilzt der Vorsprung.



Abgase: Unsere kleine Überraschungsrakete zischt los.

Geringste mit. So kann es durchaus passieren, daß ein besonders erfolgreicher Söldnerhaufen durch eine verdeckte Gemeinschaftsaktion der anderen zur Strecke gebracht wird.

Zukunftsperspektiven

Programmierteam Bullfrog verzichtet auch in seinem jüngsten Produkt nicht auf die bewährte isometrische Perspektive, die schon bei *Populous* und *Powermonger* für Übersicht sorgte. Allerdings erlaubt *Syndicate* nicht das fröhliche Scrollen übers ganze Spielgebiet. Wem es noch näheren Informationen über

Asiatisch:
Die Welt der Konzerne
bietet fernöstliches
Design.

Legoland

Ob *Populous* oder *Powermonger* – in Bullfrog's Programmen tobt das Leben. Kleine Pixelmännchen wuseln über den Bildschirm, bauen Häuser, fällen Bäume, gehen zum Jagen und Fischen. Miniaturschafe dienen als Nahrung und der Computerstorch bringt neuen Nachwuchs.

Peter Molyneux's Erfolgsteam verzichtet auch in *Syndicate* nicht auf so eine quasi reale Computerwelt. Riesige

Bildschirme an den Hauswänden werben für neue Produkte, und unbeteiligte Zivilisten geraten, wenn Ihr nicht aufpaßt, in den Schußwechsel.

Der Großstadtverkehr sorgt für zusätzliche Kurzweil: In den Hauptverkehrszeiten, morgens und nachmittags, donnern endlose Schlangen von Gleitern durch die Straßen. Ein Fehltritt und Euer Söldner liegt auf der Intensivstation.

jederzeit zwischen den einzelnen Söldnern wechseln und so in brenzligen Situationen eingreifen.

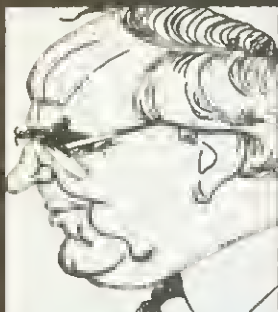
Gekämpft wird in Echtzeit. Habt Ihr die passende Waffe ausgewählt, verwendet sich der Cursor in ein Fadenkreuz und Ihr dürft gegnerische Konzernkrieger euts Korn nehmen. Die Metzelei dürfte für MS-DOS-Söldner schon im nächsten Monat losgehen, die Amiga-Version von *Syndicate* erwarten wir im heißen Sommer.

VW

SOFTPOWER



**Wir sind Berlins
Softwareladen,
in dem trotz
seiner riesigen
Auswahl
zu wenig
Programme
verkauft
werden, dafür
aber
zuviel Kaffee
getrunken wird.
Warum kommen
nicht auch Sie
auf eine Tasse
vorbei?**



**Wir versprechen
nichts was wir
nicht halten
Können !**

SOFTPOWER

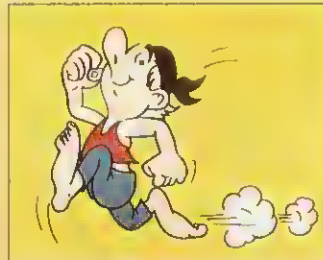
Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 20 57
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

Coffeeline
030 / 492 20 56

GARANTIIERT SPASS

Auf eine etwas ungewöhnliche Idee kam das Frankfurter Softwarehaus Laguna. So werden zahlreiche Super-Nintendo- und Game-Boy-Spiele, die bei Laguna erscheinen, mit einem "Spaßgarantie"-Sticker versehen. Unter den Fittichen einer, extra für diesen Zweck kreierten Gallionsfigur namens "Maxx", könnt Ihr das entsprechende Spiel bei Nichtgefallen innerhalb von vier Wochen gegen ein anderes, ebenfalls mit diesem Sticker versehenes Programm für die gleiche Konsole umtauschen. Ein Beispiel: Ihr kauft von dem sauer ersparten Taschengeld *Lemmings* für das Super Nintendo. Leider entspricht das Modul wider Erwarten nicht Euren Vorstellungen, und die gute Laune hält sich in Grenzen. Flugs könnt Ihr das Modul beispielsweise gegen die Cartridge mit "Spaßgarantie", *Another World* eintauschen. Wer mehr zum Thema "Spaßgarantie" erfahren möchte, kann sich auch werktags zwischen 15 Uhr und 18 Uhr, direkt unter

06107/62067 an die Laguna-Hotline wenden. Fürs erste werden folgende Spiele mit dem "Spaß"-Sticker versehen: *Another World*, *Lemmings*, *Dinocity*, *P.G.A. Tour Golf*, *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*, *John Madden Football* und *NHLPA Hockey 1993* (alle Super Nintendo) sowie die Game-Boy-Titel *Lemmings*, *B.C. Kid*, *Star Wars*, *The Flintstones* und *Littis Summer Sports*. mh



Lagunas "Maxx" zielt seit kurzem Spiele mit "Spaßgarantie".

BAUHIFFE

Revell, der weltgrößte Hersteller von Modellbausätzen, steigt ins Computergeschäft ein. Unter dem Namen *Build & Drive* veröffentlicht Revell in Kürze eine digitale Bauanleitung für CD-ROMs. Vier verschiedene Modellbausätze werden in grafisch ansprechender Form auf der CD vorgestellt: Der Porsche 930, ein Bugatti 110, der Mazda M12 sowie der Lamborghini LP500S. Alle Bauteile, aus denen die unterschiedlichen

Modelle bestehen, lassen sich auf dem Computermonitor anschauen. Hier werden Informationen abgerufen, an welche Stelle das Teil gehört und wie die Bemalung aussieht. Zudem wird die Position des Bauteils an dem Gußgrat des Modells angezeigt, es werden Tips zur Verklebung gegeben und technische Daten erläutert. Der Clou: Auf der CD ist ein komplettes Autorennen mit drauf, wo Ihr die digitalen Pendant zum Kunststoffmodell auf Herz und Nieren testen könnt. Mehr zu diesem Thema findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*. mh



Alle vier Modelle werden auf einer CD vorgestellt

Dank digitaler Anleitung wird Modellbau zum Kinderspiel

VOR
UNSERER
ZEIT

Der PC ist mit Actionspielen nicht gerade gesegnet. Das soll sich ändern, die französische Softwarefirma-Titus spendiert neuen Jump'n'Run-Spielstoff. Rein optisch kommt der Held von *The Prähistoric* einer Mischung aus Fred Feuerstein und einem überfahrenen Hamster nahe. Im Steinzeitmode mit geschulterter Keule und Fellpampers schlenzt der Urzeit-Rambo zur Dinosaurierjagd. Auf seinem Safaritrippt begegnet ihm widerliches Urgetier, angefangen bei kokosnußgroßen Giftspinnen, über kamikazesüchtige Flugechsen bis zum depressiven Dinosaurier entgeht dem springfreudigen Held keine vorzeitliche



Als Tarzan noch pfundweise Lollies verdrückte, segelte *The Prähistoric* schon mit Drachen durch den Farnwald



Ein Neandertaler zum Kuscheln

Gemeinheit. An garausmachenden Gerätschaften bleibt dem Prä-Fred außer Feuerstein und Faustkeil eine schenkeldicke Holzkeule und einige Fernwaffen wie Speere oder Steinschleuder. Technische Unterstützung findet man am Wegesrand, mit einem aufgespannten Tuch kann sich Feuerfred durch die Wipfel des Steinzeitwald schwingen. Auf seinem Weg zum Obersaurier stößt er auf verschiedene Objekte, die das Saurierschlachten erleichtern. Der Krieg im Carbonwald wurde von Titus für das zweite Quartal dieses Jahres angesetzt. cd

Ms-Dos

Amiga

Super-Nes

Sega-Mega

Gameboy

Game Gear

Apple Mac

Neo Geo

Turbo Grafx



TRADING G.m.b.H. Ettrichgasse 18, A-6020 Innsbruck, tel.: 0512/364262, fax.: 0512/364355

KEY TRADING - Ihr Schlüssel zum Erfolg

Wir beliefern ausschließlich den Fachhandel

HOTLINE

Wir hoffen, daß Euch die neue Hotline-Regelung gefällt. Im nächsten Monat bieten wir Euch wieder ein umfangreiches Telefonangebot. Achtet bitte auf die geänderten Hotline-Zeiten.

Am **3. Mai, von 14.30 bis 17 Uhr** sind Michael, Paul und Knut für Euch zum Thema **Sportspiele** am anderen

Ende der Leitung.

Am **17. Mai, von 14.30 bis 17 Uhr** kleben unsere Adventureprofis Sönke und Volker beim Thema **Adventures** am Telefonhörer fest.

Die **Tips & Tricks-Line** findet am **10. Mai** und am **24. Mai** statt – auch hier gelten nun die neuen Telefonzeiten.

ELEFANTÖS

Werbung via Computerspiel erfreut sich ständig wachsender Beliebtheit. Nach Sony und Langnese leuchtet diesmal das Logo der Elefanten-Schuh-GmbH vom Bildschirm. In Zusammenarbeit mit dem Kinderschuhproduzenten und dem WWF (World Wide Fund for Nature) schuf

Promotion Software **Elefanten**, eine niedliche Wirtschaftssimulation, in der ihr einen ganzen Nationalpark im Herzen Afrikas verwalten müßt. Die Comicgrafik und die kinderleichte Benutzerführung werden vor allem jüngere Computerspieler begeistern. Das Tolle daran: Der Spieler wird gründlichst über das Leben der Elefanten und die Arbeitsweise des WWF informiert. Wer **Elefanten** spielt, wird tüchtig zum potentiellen Tierschützer. *kn*

Ohne Geld kein Naturschutz: Ein Spendenaufruf hilft weiter.



FIX & FERTIG

Noch eine Meldung zum Thema Revell. Wer keine Lust hat, ein teines Automodell selber zu basteln, aber Papa ein hübsches Geschenk machen möchte, greift auf die fix & fertige Revell-Nobel-Serie zurück. Neu im

Angebot ist ein 1:18 Metallmodell des BMW 507. Fertig lackiert und poliert wird der Mini-BMW auf einer Holzplatte montiert geliefert. Das schicke Ausstellungsstück hat jedoch seinen Preis: Rund 100 Mark



Edelflitzer: Der 507er BMW als Revell-Fertigmodell

Letzte Meldungen

- * Medienmulti Sony eröffnet demnächst für die Softwareabteilung ein europäisches Büro
- * Hudson plant eine aufgebohrte Amigo und PC-Version des Strategieknallers **Nectaris**
- * Nippansche: Das japanische SNES-Modul **Wizardry 5** läßt sich im Optionsmenü auf englische Texte umschalten

STRIKE COMMANDER * PC 99.90	X WING ** PC 99.90	EMPIRE DELUXE PC 99.90
AMIGA A-Train **/ 99.90 Abon.Places II **/ 79.90 Alien Breed 1992 24.90 Ambermoon dt. 99.90 Arbelen Night **/ 69.90 Assassin ** 59.90 Battle I. Data II dt. 49.90 Battleloads * 69.90 Bitmap Bros II **/ 69.90 BM Pro 2.0 dt. 79.90 Body Blows 54.90 Captiv II **/ 79.90 Chaos Engine ** 69.90 Combat Air Patrol * 69.90 Creatures II **/ 69.90 D-Day * 99.90 Darkmere **/ 74.90 Darkseed **/ 99.90 Desert Strike * 74.90 Dune II **/ 79.90 Eish. Manager dt. 79.90 Entity **/ 79.90 Fatal Strikes * 79.90 Flashback **/ 89.90 Flies ** 79.90 Fly Harder **/ 69.90 Football M. III **/ 69.90 Gunship 2000 **/ 94.90 Hannibal dt. 79.90 Hired Guns * 69.90 Humans Data **/ 49.90 Hum.Stand Alone **/ 79.90 Jonathan * 89.90 KGB dt. 69.90 Lionhart ** 69.90 Lotus 1-3 ** 64.90 Nick Faldo Golf ** 94.90 Premier Manager **/ 64.90 Ragnarök ** 79.90 Space Crusade II * 69.90 St.Thomas dt. 79.90 The Cartoons **/ 69.90 Tornado * 94.90 Transarctica ** 69.90 Volhalla ** 69.90 Walker **/ 69.90 Whole's Voy. ** 69.90	PC Aband.Places II * 94.90 Aces Data Disk ** 49.90 Battlechess 4000 79.90 Buzz Aldrin **/ 99.90 Campaign dt. 89.90 Castles 2 ** 79.90 Caesar 79.90 Columbus * 74.90 Comanche dt. 99.90 Creepers 89.90 Daughter o.Serp.dt. 84.90 Eric-the Unready 74.90 Euro Soccer ** 69.90 Flies dt. * 94.90 Front Page Footb. 84.90 Gemfire * 94.90 Hannibal dt. * 94.90 Jordan In Flight * 84.90 KGB dt. 79.90 Lemmings 2 ** 89.90 Lethal Weapon III** 79.90 Maestrom **/ 94.90 Magic Candel 3 dt. 79.90 Nigel Mansell ** 69.90 Patriot * 84.90 Pinball Dreams **/ 79.90 Ragnarök **/ 94.90 Ringworld **/ 79.90 Schwarzes Auge dt. 84.90 Shadow of Com.dt. 89.90 ShadowWorld ** 99.90 Sherlock Holmes dt. 94.90 Space Crusade ** 69.90 Space Quest V dt. * 89.90 Star Control 2 ** 84.90 Stunt Island dt. 99.90 Tornado * 94.90 Transarctica ** 69.90 Ultima 7 II * 89.90 Ultima Underw.II ** 84.90 V-for Victory II ** 79.90 Veil of Darkness 79.90 Vision dt. 94.90 Xenobots **/ 84.90 CD-ROM Sherlock Holmes II 129.90 The 7th Guest * 159.90	MEGA DRIVE Chokon ** 109.90 Glob.Gladiator ** 109.90 Indiana Jones III** 109.90 Lemmings ** 109.90 Mickey + Donald 109.90 Powermonger ** 109.90 Sonic II ** 99.90 Streets of RageII 99.90 Tiny Toon * 109.90 SONDER ANGEBOT PC Bane of Cosm.Forge 19.90 Battlehawks 1942 29.90 Blues Brothers ** 19.90 Elvira II dt. 5.25* 29.90 Elvira II engl. 3,5* 19.90 Foery Tale Adv. 3,5* 19.90 Hyperspeed 3,5* 29.90 Midwinter II 3,5* 29.90 Pinball Magic 3,5* 24.90 Pro Tennis Sim. 3,5* 19.90 Rick Dangerous II 5,25* 29.90 Savage Empire 5,25* 29.90 Supremacy 5,25 19.90 Thunderhawk ** 29.90 AMIGA 4 Wheel Drive Com. 24.90 Baby Joe ** 39.90 Bane of Cosm.Forge 39.90 Battlehawks 1942 34.90 Blues Brothers 19.90 Buck Rogers dt. 29.90 Captiv ** 34.90 Chessmaster 2100 34.90 Cohort ** 19.90 European Champ ** 39.90 Eye of Beholder II 39.90 Heroes Q.Twin P. 29.90 Heart of China ** 39.90 Indy III dt. 39.90
LEMMINGS 2 ** AMI 74.90	SUBTRADE *** PC 79.90	52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG KOSTEN LOS

HURRA UNSERE HOTLINE IST WIEDER DA
MO-FR 16-18 UHR **TEL 0221 446981**

VERSANDKOSTEN bis 140 DM: 8 DM ab 140 DM: kostenlos UPS + 4 DM ELPOST + 7 DM Bel Vorkasse: 4 DM VK Ausland: 15 DM nur Postbox	5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566 5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526 5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726 4000 O'dorf 1, Pempelfarterstr. 47, 0211/364445 6000 Frankfurt 1, Fahrgasse 87, 069/280170	VERSANDANSCHRIFT DÜRENER STR. 394 5000 KÖLN 41 TEL: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157
---	--	--

Sicherheitsverpackung 2,50 DM * Veranmeldung ** dt. Anleitung Irrtümer+Preisänderungen bleiben uns vorbehalten



HARDWARE News

Ohne Spitzenhardware kein Spiele-Fun. In den Hardware News testen wir alles, was Euch die Spielefreuden verfeinert.

Egal, ob bei Euch ein Amiga, eine Konsole, ein PC oder gleich ein halbes Dutzend verschiedener Systeme im Zimmer steht, mit der vom Hersteller gelieferten Grundausrüstung kommt kein ernsthafter Spieler aus. Der Aha-Effekt: "Huch – das brauche ich ja auch alles noch!" kommt spätestens nach dem ersten Probespiel am heimischen Monitor. Ist man beim Systemtuning erst einmal auf den Geschmack gekommen und hat einen Blick auf die Rückseite seines Systems geworfen, an der meist zahlreiche spielerleichternde Hardwarezusätze angestöpselt werden können, bahnen sich schnell größere Anschaffungen an. Damit Ihr bei diesen extravaganten Ausrüstungsspielchen nicht im kostenmäßigen Abseits landet oder Euch mit minderwertigem Gerät belastet, hat die POWER PLAY eine passende Rubrik ins Programm genommen.

Ob Joypad, Modem oder Turbokarte: Bei den Hardware News wird in bester POWER PLAY-Tradition systemübergreifend über knuffige Hardwareneuerscheinungen berichtet, die Euch das Spieleleben erleichtern. Mit kritischem Blick werden wir Euch die Rosinen aus dem üppigen

Hardwareangebot picken. Dabei werden wir die vorgestellten Produkte aus dem Spielerblickwinkel unter die Lupe nehmen. Denn wem nützt die feinste Hardware unter der Rechnerhaube, wenn die wichtigsten Spiele nicht mit der entsprechenden Karte zusammen werkeln. *cd*

DER MEGA- DRIVE-PC

Die schon fast in Vergessenheit geratene Firma Amstrad startet eine neue Großoffensive. Das Objekt der Begierde ist eine Symbiose aus Segas Mega Drive und einem PC. Von Amstrad einfallsreich als Mega PC betitelt. Per Schiebeklappe am Gehäuse wechselt der Konsolenschacht des Mega Drives zum 3,5-Zoll-Schacht des PC-Teils. Auf der Mega-Drive-Seite gibt es keine Neuigkeiten. Amstrad stopfte anstelle des 5,25-Zoll-Laufwerkes, das üblicherweise diesen Platz im PC-Gehäuse einnimmt, ein komplettes Mega Drive in den Schacht. Die fest eingebaute Konsole ist ein ganz normales Mega Drive, in dem der Motorola 68000-Prozessor mit einer Taktfrequenz

von 8 MHz rotiert. Netterweise dachte Amstrad an die Mega-CD-User, ein Anschluß für das CD-Laufwerk von Sega findet sich an der Rückseite des Rechners. Der PC-Teil der Amstrad-Maschine fällt etwas mager aus: Die abgespeckte Variante des 386, nämlich ein 80386SX Prozessor, der mit 25 MHz angetrieben wird, ist das Herz des Rechners. Die damit erreichbare Geschwindigkeit reicht für Adventures und Tüftelspiele, doch bei High-End-Simulationen wie Microprose F-15 III, wird dem Mega PC die

Luft knapp. Der nur 1 MByte große Speicher und die 40 MByte große Festplatte sind eindeutig zu knapp bemessen. Dadurch bringen speicherhungrige Adventures aus der Sierra-Ecke den Mega PC schnell an die Grenze seiner Kapazität. Musikalisch röhrt der Mega PC mit einer AdLib-kompatiblen Soundkarte. AdLib wird zwar von so gut wie allen PC-Spielen unterstützt, doch der älteste aller Musikstandards reißt keinen Musikliebhaber vom Hocker. Mitgeliefert wird ein 14-Zoll-VGA-Monitor, der im Dual-

Sync-Verfahren flackert. Außerdem gehört eine Maus, ein analoger Joystick und ein Mega-Drive-JoyPad zum Lieferumfang des Amstrad-PCs. Für den Preis von 2199 Mark könnt Ihr auch einen Solo-PC von Eurem Fachhändler und ein separates Mega Drive zulegen.

Info - Mega PC
Hersteller: Amstrad
Bezug: Amstrad - 06151/9250
Fazit: Im Mega PC stecken ein Mega Drive und ein schwachbrüstiger PC unter einer Decke. Besser jedes Gerät einzeln kaufen.



BLASIUS

Die Soundblaster 16 ist die langerwartete 16-Bit-Soundkarte der amerikanischen Orchesterfabrik Creative Labs. Keine Angst, trotz CD-Sample-Qualität ist die Soundblaster 16 voll kompatibel zu den älteren Kollegen. Die High-Tech-Karte bietet alles, was ein Spielerherz höher

schlagen läßt: Sampeln in 16-Bit-CD-Stereoqualität (44 KHz bei 16 Bit Tiefe), Soundblaster-Kompatibilität, ASP (Advanced Signal Processing), Joystickport und CD-ROM-Anschluß. Die Entwickler ließen sich bei der Entwicklung der Karte merklich mehr Zeit, und das Ergebnis kann sich hören lassen: Technisch und akustisch machte die neue Soundblaster noch einmal einen satten Qualitätssprung. Dafür sorgen die überarbeiteten 4 Operatoren / 20 Stimmen Synthesizer, die mit dem bewährten OPL-3-Chipsatz von Yamaha getrieben werden. Neu auf der Platine glänzt ein 16-Bit-Codec-Chipsatz, der auch in professionellen DAT-Geräten für einen guten Sound sorgt. Für Musikfans ist das Midi-Interface (UART-Standard) gedacht. Zum zwanglosen Sampeln wurde der Soundblaster 16 ein automatischer Kompressionsmode aufgedrückt, der die massig anfallenden Daten im 4:1-Format packt oder entpackt. Üppig fiel die Softwareausstattung aus. Vom professionellen Sample-Programm WaveStudio, bis zum etwas unausgereiften PC Ani-

Sollten wir nicht das hier stehen haben, was Du suchst, ruf uns an. Sollten wir zu teuer sein, ruf uns an, laß uns Deinen Preis aushandeln. Teste die Royal Soft Gruppe. Dein Nelson.

Wollen auch Sie eine Royal Soft Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in ganz Europa gesucht!

Royal Soft



Winsterstr. 43 W-4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025

Versand & Laden
 Martin Rösch
 Münchinger Str. 30
 W - 7257 Ditzingen
 Tel: 07156 / 951212

Computer-Spiele
Paradies
 Jahnstr. 41
 W-3070 Nienburg
 Tel: 05021 / 65640

Royal Soft Agentur Nord
 Ulzburger Str. 283 B
 W - 2000 Norderstedt
 Tel: 04106 / 74920

Royal Soft Agentur Sachsen
 Maik Ulbrich
 Hugo-Jentsch-Str. 29
 O - 7560 Guben
 Tel: 03561 / 3137

Royal Soft Agentur Schweiz
 Daniel Frank
 Schachenstr. 32
 CH - 4653 Obergösgen
 Tel: 062 / 354849

Royal Soft Agentur Berlin
 Weißenfelser Str. 14
 O - 1150 Berlin
 Tel: 030 / 2322894

Royal Soft Agentur
 Allgäu
 Karlsbader Str. 14
 W - 8939 Ettringen
 Tel: 08249 / 8179

Neueröffnungen !!
 Bremen, Metz
 Wien und Bielefeld.
 Adressen bitte in
 Mülheim erfragen.

- Neu - Neu - Neu - Neu -
 Hardwareerweiterungen
 für Amiga 1200!!!!!!

Frage nach unseren
Tagespreisen, z.B. ein
Dienstag für nur 34,60 DM,
oder ein Freitag für 124,66 DM
Nebenbei aber auch
Hardware zu Tageskursen.
Windows Anwendungen

Corel Draw 3.0	890,00	Lionheart	58,33	PC	76,33
Freehand 3.1	1.300,00	St. Thomas	73,22	???	???
Lotus 1-2-3 f. Win	1.199,00	Walker	66,66	???	???
MS Excel 4.0	999,00	8 17 Flying Fortress	88,88	99,99	
MS Publisher f. Win	393,00	Turrican I	19,99	Nein	
MS Word f. Win 2.0	999,00	Turrican II	19,99	Nein	
MS Works f. Win	366,00	Darkseed	73,33	81,33	
Turbo Pascal f. Win	440,00	Castles of Dr. Brain	67,67	???	
Fractal Painter f. Win	740,00	Ultima II Underworld	???	81,22	
Mehr auf Anfrage!!!!!!		Ween	66,11	74,22	

Royal Soft
 macht's möglich!

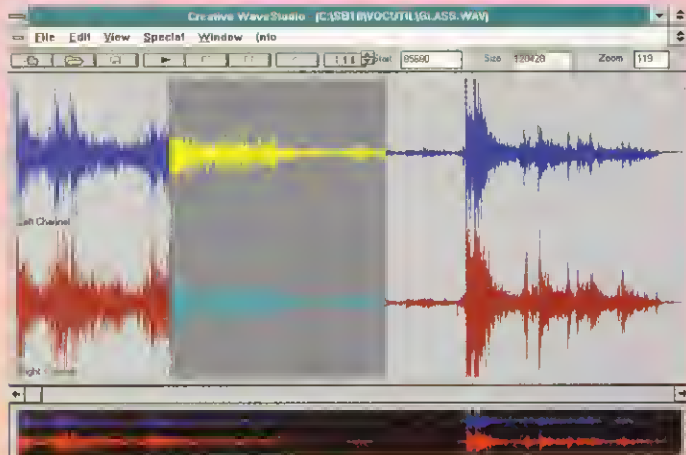
Game	Amiga	PC
Eishockey Manager	69,33	76,33
Eric the Unready	A.A.	65,30
Fire & Ice	59,95	59,95
Hannibal	74,22	89,21
Hired Guns	67,25	88,33
Capitv II	59,34	66,66
Maria Teaches Typing	A.A.	66,66
Patriot	A.A.	82,82
Space Quest 5	A.A.	73,73
	58,33	???
	73,22	???
	66,66	???
	88,88	99,99
	19,99	Nein
	19,99	Nein
	73,33	81,33
	67,67	???
	???	81,22
	66,11	74,22

Amiga	PC
79,88	92,94
A.A.	98,77
92,12	97,80
A.A.	98,22
A.A.	94,23
84,88	90,30
72,95	A.A.
68,33	A.A.
78,20	91,37
A.A.	89,30
A.A.	92,30
78,20	89,90
59,11	74,44
A.A.	87,30
73,20	98,77
87,70	95,20
???	105,30
86,30	88,20
66,66	88,88

Game	Amiga	PC
Formula one Grand P.	79,88	92,94
History Line 14-18	85,25	92,40
Legend of Valour	73,95	75,20
Links 386 Pro	???	99,80
Kurse Links 386 Pro	???	47,30
Pinball Fantasies	61,30	A.A.
Rampart	A.A.	78,90
Rex Nebular	???	94,22
R. Hoard Can. Langb.	76,99	86,95
Rame AD 92	74,30	84,30
Sensible Soccer	63,30	???
Sherlock Holmes	A.A.	92,30
Spelljammer	A.A.	A.A.
Street Fighter II	64,30	68,90
Populous II	A.A.	A.A.
WAXWORKS	Ab 16 J.	A.A.
Wing Commander I	89,30	???
Wing Commander II	???	78,30
WWF II	66,66	74,22

pp Bing diesen Ausschnitt
 nach Ditzingen und Du
 bekommst eine Überraschung!

Versandkosten: NN + DM 9,00 / Vorauskasse Inland: EC Scheck + DM 7,00 / Ausland: EC Scheck + DM 35,00. Software über 280,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei. Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise. Alle Angebote freibleibend!



Gegenteil. Die muskelbepackten Sprithelden laufen zielsicher in eine Richtung, zum Unwillen des Spielers teiler nur in diese eine Richtung. Weniger problematische Fälle beklagen sich über eine nicht zu überspielende Reaktionsstrategie – doch das wird jetzt anders. Mit dem Digital-Joystick von Dynamix ziehen die Jump'n'Run-Helden sicher ihre Bahnen. Der PC-Stick ist in zwei Größen erhältlich, als Standard und als Miniversion. Dank Stahlachse und robustem Gehäuse lassen die Competition Pro's nicht den Stick hängen. Die zwei Feuerknöpfe knattern wahlweise im Dauerfeuer. Um den Joystick an den üblichen 15poligen Gameport des PC hängen zu können, versteckt sich im Inneren des Sticks ein Digital-Analog-Wandler und ein Bustreiber. Für 69 Mark holt Ihr Euch den digitalen Spielspaß an den Joystickport.

Info - Competition Pro
Hersteller: Dynamix
Bezug: Fachhandel
Fazit: Die beiden Competition Pro machen den PC endlich Jump'n'Run-tauglich. Für Freunde des Genres ein Muß!

SCHEIBEN-KLEISTER

Wer ein CD-ROM-Laufwerk hat, weiß, was es bedeutet, ein Spiel vom Silberling zu laden. Wenn im Hintergrund noch ein Musikstück von der CD dudelt, sind minutenlange Wartezeiten keine Sel-

tenheit. Daß dies nicht nur den Spielfluß, sondern auch gehörig die Motivation brems, ist ein unangenehmer Nebeneffekt des Scheibenmediums. Abhilfe schaffen da Double-Speed-Laufwerke: Brandneu ist das CD-ROM-Laufwerk der japanischen Firma Texel. Durch eine intern verdoppelte Umdrehungsgeschwindigkeit der CD und einen 64 KByte großen Cache-Speicher werden störende Spielpausen in die Vergangenheit verbannt. Derart getunt, läßt das DM-3024 jedes normale CD-Laufwerk locker in der ersten Umdrehung stehen, die Datenübertragung steigt auf das doppelte (300 KByte pro Sekunde), und die Zugriffszeit wurde auf ein Minimum gestutzt (265 Millisekunden). Angeschlossen wird das Laufwerk an einen SCSI-Hostadapter, eine Soundkarte mit SCSI Anschluß (MediaVision PRO) oder einen echten SCSI-Kontroller. Bleibt die Frage nach der Kompatibilität: Glück gehabt, denn das Texel-Laufwerk läßt keinen Standard aus. Der gute alte CD-ROM-Mode-1 fehlt ebenso wenig wie der XA-Mode (Extended Architektur) und in Zeiten von Kodaks Photo-CD wurde selbst die Multi-session-Fähigkeit nicht vergessen. Bekommt Ihr das Einbaulaufwerk nicht in den Rechner, bleibt die externe Variante des CD-ROM-Renners.

Info - DM-3024
Hersteller: Texel
Bezug: Starline – 0711/798059
Fazit: Die Wartezeit ist vorbei: Mit Texel's CD-ROM flutscht das Spielen von der Compact Disc.



Das Texel-Laufwerk zieht ab wie eine Rakete

Die neue Dimension für Games + Zubehör aus Berlin...

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
AIO Warhog *	a.A.		a.A.
Aces Of The Pacific	84,95	79,95	109,95
Aces Over Europe	95,95		119,95
Airbus A320	99,95	89,95	119,95
Alone In The Dark	89,95	79,95	89,95
A.T.A.C.	99,95	89,95	89,95
8-17 Flying Fortress	99,95	89,95	99,95
Beltway Of Kronos *	89,95		99,95
Bundesliga Manager Pro!	79,95	79,95	99,95
Burning Steel	89,95	74,95	99,95
Car And Driver	89,95	a.A.	89,95
Castles 2	89,95	75,95	89,95
Chaos Engine		55,95	89,95
Comanche	89,95		89,95
Das Schwarze Auge	99,95	75,95	89,95
Dark Seed	75,95	75,95	89,95
Dark Sun *	a.A.	a.A.	89,95
Daughter Of Serpents	89,95		89,95
Der Polizist	99,95	59,95	89,95
Daylight *	95,95		89,95
Dragon's Lair 3	79,95	69,95	89,95
Dune 2	79,95	75,95	89,95
Eye Of The Beholder 3 *	84,95	a.A.	89,95
F-15 Strike Eagle 3	89,95	a.A.	89,95
Fields Of Glory *	89,95	79,95	89,95
Flies *	89,95		89,95
Formula 1 Grand Prix	89,95	89,95	89,95
Goblins 2	89,95	75,95	89,95
Gunship 2000	99,95	99,95	89,95
Harrier Jump Jet	89,95		89,95
History Line	89,95	75,95	89,95
Home Alone 2	99,95		89,95
Humans	69,95	69,95	89,95
Indiana Jones 4	99,95	89,95	89,95
Kings Quest 6	89,95		89,95
K.G.B.	69,95	65,95	89,95
Legacy	119,95		89,95
Legend Of Kyandia 2 *	89,95	89,95	89,95
Legend Of Valour	89,95		89,95
Lemmings 2	89,95	69,95	89,95
Lemmings Double Pack	89,95	79,95	89,95
Links 386 Pro	89,95		89,95
Lionheart	85,95	65,95	89,95
Lord Of The Rings 2 *	79,95	75,95	89,95
Mad TV Data Disk	29,95	29,95	89,95
Magic Candle 3 *	89,95		89,95
Mario Is Missing	89,95		89,95
Monkey Island 2 d1	89,95	89,95	89,95
Might & Magic 4, Teil 1	89,95	79,95	89,95
Might & Magic 4, Teil 2 *	a.A.		89,95
Paperboy 2	19,95	19,95	89,95
Perfect General Data Disk	45,95		89,95
Pinball Fantasies		65,95	89,95
Piracy On The High Sea	55,95		89,95
Pirates Gold	85,95		89,95
Populous 2	75,95	69,95	89,95
Power Politics *	79,95		89,95
Push Over	79,95	69,95	89,95
Reach For The Skies	79,95	79,95	89,95
Rome A.D.	69,95	79,95	89,95
Sim Earth	99,95	99,95	89,95
Sim Life	79,95		89,95
Sim Farm *	a.A.	a.A.	89,95
Sensible Soccer 92/93	59,95	59,95	89,95
Sorcerers Of The Magic 3	39,95		89,95
Shadow Of The Beast 3		69,95	89,95
Sherlock Holmes	89,95		89,95
Siar Control 2	89,95	75,95	89,95
Steel Fighter 2	69,95	55,95	89,95
Strike Commander *	95,95		89,95
Stunt Island	95,95		89,95
Task Force 1942	89,95	a.A.	89,95
Tornado *	89,95	89,95	89,95
Transarcica	69,95	69,95	89,95
Tristan Pinball	69,95		89,95
Trodders		65,95	89,95
Trolls		45,95	89,95
Ultima Underworld 2	79,95		89,95
Valhalla	75,95		89,95
Warhawk	89,95	79,95	89,95
Ween	89,95	79,95	89,95
Wing Commander	89,95	85,95	89,95
Wing Commander 2	89,95		89,95
X-Wing	89,95		89,95
Zool		69,95	89,95
Soundkarten			
Game Blaster	139,95		
Soundblaster 2.0	199,95		
Soundblaster Pro	299,95		
Soundblaster Pro Midi	399,95		
Stereo-Lautsprecher	49,95		
7th Guest			a.A.
Chestmaster 3000			109,95
Gunship & Midwinter			119,95
K.G.B.			119,95
Kings Quest 5			89,95
Larry 5			89,95
Loom (Talkie)			99,95
MI Tank Platoon			99,95
S.W.O.I.L. & alle Szenarien			99,95
Sherlock Holmes			89,95
Sherlock Holmes 2			99,95
Space Quest 4			89,95
Spirit Of Excalibur			89,95
Supremacy			89,95
Ultima I-6			89,95
Ultima Underworld & WC 2			109,95
Willy Beamish			89,95
Wing Commander & Ultima 6			59,95
Wing Commander 2 Deluxe			89,95
Wonderland			89,95
CD-ROM Laufwerke für PC			
CD-ROM intern			559,--
CD-ROM extern, Photo CD-kompat.			799,--
auch als Audio CD-Player nutzbar			
Festplatten intern			
130 MB, AT-Bus			439,--
130 MB, SCSI			499,--
250 MB, AT-Bus			699,--
220 MB, SCSI			699,--
Amiga Hardware			
Amiga 1200			899,--
Die neue 32 Bit-Generation			
Aufpreis für 40 MB HDD intern			299,--
Amiga Zubehör			
Commodore 1942 Multiscan-Monitor			799,--
incl. Adapter für A1200			
3,5" Diskette extern			139,--
512 KB RAM-Card mit Uhr für A500			59,95
HF-Modulator für A500			59,95
Maus für Amiga			39,95
Joysticks			
Adv. Gravis Joystick (AM+ST)			59,95
Adv. Gravis Joystick (PC analog)			69,95
Quickjoy I (AM+ST)			7,95
Quickjoy Supercharger (AM+ST)			19,95
Quickjoy Superboard (AM+ST)			29,95
Quickjoy M5 - Jellighier (PC)			29,95
Quickjoy M6 (PC analog)			19,95
Gamecard PC			29,95
Disketten			
3,5" MF2DD			7,99
3,5" MF2HD			12,99
Atari ST			
B.A.T. 2			89,95
Civilization			95,95
Dragon's Lair 3			85,95
Fantastic Worlds			89,95
Lemmings 2 *			75,95
Risky Woods			75,95
Sensible Soccer 92/93			59,95
Streetfighter 2			59,95
Viele Titel bereits ab 9,95! Bitte Liste erfragen!			
Apple Macintosh			
Indiana Jones 4			109,95
Monkey Island 2			109,95
Sim City Deluxe			109,95
Sim Life			99,95
V For Victory 2			79,95
Willy Beamish			69,95
Spielkonsolen			
Ständig alle aktuellen Games auf Lager!			
Atari Lynx			149,95
Game Boy			149,95
Game Gear mit 4 Spielen			249,95
Mega Drive ab			199,95
Super NES ab			199,95
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Katalog an!			
* Diese Spiele waren bei Drucklegung noch nicht erschienen!			
Alle Preise in DM incl. 15% MwSt.			
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.			
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 18,- bei Lieferung auf Rechnung, ab 250,- versandkostenfrei!			

Verkauf Verleih Ankauf Tausch
Media Point
 Jonasstr. 28 Sa 10-14 Uhr
 1000 Berlin 44 Ma-Fr 10-18 Uhr
 Tel. 030 - 621 60 21 Laden und Versand
 Persönliche Bestellannahme Mo-Fr 10-18 Uhr, sonst Anruf!



WIR HABEN SPASS AUF UNSEREM KONTO



und Sie auch unterwegs gut bei Kasse sind. Denn: Zum Girokonto gibt es die **s-CARD**, mit der Sie an vielen Geldautomaten rund um die Uhr Bares bekommen.

Dieser Super-Service ist für junge Leute

Wenn Sie die Sparkasse einspannen, können Sie im Urlaub noch besser ausspannen. Weil mit dem Girokonto Ihre ganzen Finanzen geregelt

besonders kostengünstig. Genau wie die Kontoführung, z.B. Ein- und Auszahlungen, Daueraufträge und Kontoauszüge.

Der persönliche Geldberater bei der Sparkasse ist mit Rat und Tat für Sie da. Und sorgt dafür, daß der Spaß auf Ihr Konto geht.

wenn's um Geld geht – Sparkasse



Ein Unternehmen der **s**Finanzgruppe

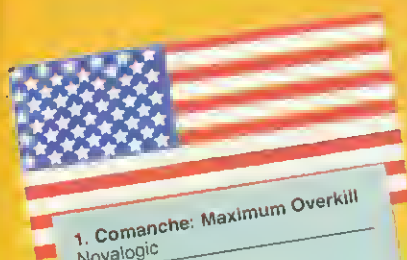


PRÄSENTIERT VON

Wial

Versand Service GmbH

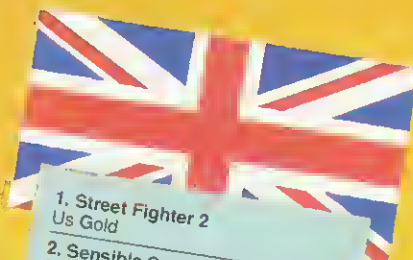
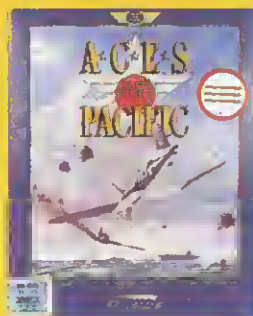
Wial-Versand GmbH – Liegnitzerstraße 13 – 8038 Gröbenzell
Tel: 08142/9011 – Fax: 08142/54654



1. Comanche: Maximum Overkill
Novalogic
2. World Circuit
Microprose
3. Ultima Underworld 2
Origin
4. F-15 Strike Eagle 3
Microprose
5. Batman Returns
Konami
6. Car and Driver
Electronic Arts
7. Wolfenstein: Spear of Destiny
id Software
8. Dune 2
Westwood Studios
9. Front Page Sports: Football
Dynamix
10. Might & Magic: Clouds of Xeen
New World Computing

Die Hitparade verschont Euch auch in diesem Heft nicht! Wie immer ist Euer ganzer Einsatz gefragt: Vom genußvollen Ausfüllen der Mitmachkarte, bis zur leidigen Übergabe an die Deutsche Bundespost müßt Ihr voll auf dem Posten sein. Liegt die Karte erst bei im **POWER PLAY**-Loseimer ist die halbe Miete schon eingefahren. Unter Ausschluß des Rechtsweges verlosen wir diesmal drei Freiwahlspele. Knapp daneben ist dabei nicht immer vorbei, denn außer den Spielen werden fünf Hitparaden-Einsender mit einem Redaktionstestspiel ausgestattet.

Die Testspiele der Redaktion landen bei Lars Kottusch, Marc-Rene Küppers, Klaus Berge, Robert Hippin und Frank Lülldorf. Den Hauptgewinn ein Super Nes faßt Oliver Jung ab.



1. Street Fighter 2
Us Gold
2. Sensible Soccer 92/93
Renegade
3. Wing Commander
Origin
4. Zool
Gremlin
5. Premiere Manager
Gremlin
6. Indiana Jones 4
Lucasfilm Games
7. Comanche: Maximum Overkill
Novalogic
8. AV8B Harrier Assault
Domark
9. WWF2-European Rampage
Ocean
10. Campaign
Empire

Amiga

1. Monkey Island 2
2. Wing Commander
3. Civilization
4. History Line
5. Sensible Soccer

MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Wing Commander 2
3. Monkey Island 2
4. History Line
5. Civilization

Atari ST

1. Amberstar
2. Bundesliga M. Pro.
3. Sensible Soccer
4. Lemmings
5. Dungeon Master

Super NES

1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. Super Star Wars
4. Super Protector
5. Zelda 3

Mega Drive

1. Sonic 2
2. World of Illusion
3. Sonic 1
4. Hellfire
5. Galares

Handheld

1. Super Mario Land 2
2. Final Fantasy 2
3. GG Lemmings
4. Parodius
5. Tiny Toons

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(2)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	13. Monat
2.	(1)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	7. Monat
3.	(3)	History Line	Blue Byte	1. Monat
4.	(4)	Civilization	Microprose	12. Monat
5.	(13)	Wing Commander 2	Origin	17. Monat
6.	(-)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	24. Monat
7.	(-)	Wing Commander	Origin	XX. Monat
8.	(13)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	15. Monat
9.	(10)	Formula One Grand Prix	Microprose	4. Monat
10.	(-)	F-15 Strike Eagle 3	Microprose	1. Monat
11.	(11)	Populous 2	Electronic Arts	5. Monat
12.	(5)	Sensible Soccer	Renegade	5. Monat
13.	(9)	Lotus 3	Gremlin	4. Monat
14.	(-)	Comanche	Novalogic	1. Monat
15.	(6)	Lemmings	Psygnosis	23. Monat
16.	(16)	Der Patritzier	Ascon	1. Monat
17.	(19)	Super Mario Kart	Nintendo	2. Monat
18.	(18)	Street Fighter 2	Capcom	1. Monat
19.	(17)	Super Star Wars	Lucasfilm Games	8. Monat
20.	(20)	Amberstar	Thalion	XX. Monat

Beschwingt



Die Jagdsaison ist eröffnet: Die Rebellenpiloten starten durch

X-Wing

Vor langer, langer Zeit. In einer Galaxis weit, weit entfernt. Die alte Republik ist zusammengebrochen, der imperiale Senat nur noch ein machtloser Papiertiger und die Galaxis leidet unter der grausamen Schreckensherrschaft des skrupellosen Meisters der dunklen Seite der Macht, Imperator Palpatine. Hochgestellte Persönlichkeiten, wie die Senatorinnen Mon Mothma und Prinzessin Leia Organa, schlossen sich der aufkeimenden Rebellion an – ein langer Kampf zwischen Gut und Böse begann.

Wer eine glorreiche Karriere als tapferer Rebellenpilot anstrebt, muß mit keinen großen Referen-

zen aufwarten – der weibliche Rekrutierungsdroide an Bord des Flaggschiffes Independence ist nicht wählerisch und akzeptiert jeden, der seinen Namen schreiben kann. Nach dieser harmlosen Formalität habt Ihr freien Zutritt zu allen Sektionen der Independence und könnt zum Beispiel im Filmraum frühere Aufzeichnungen von Einsätzen betrachten oder Euch mit den technischen Daten der Rebellenjäger und der gegnerischen Schiffe vertraut machen. Danach solltet Ihr bei einer Trainingsmission praktische Flugerfahrungen sammeln.

Mit einer Raumfähre werdet Ihr zu einem geheimen Hinderniskurs geflogen und könnt völlig ungeniert die Eigenarten der drei zur Verfügung stehenden Jäger kennenlernen. Neben dem legendären Raumüberlegenheitsjäger X-Wing könnt Ihr auch im Cockpit des modernen A-Wing und des Y-Wing Platz nehmen. Der A-Wing ist wendiger und schneller, dafür mit nur zwei Laserkanon (der X-Wing besitzt vier)



Warum der Pilot so wild winkt? Er ertrinkt!

Die Rebellen haben was ausgeheckt und eine Bombe an Bord versteckt



Da mögen meine Kollegen sagen, was sie wollen, für mich gehört X-Wing zu den besten Raumkampf-Simulatoren, die es gibt. Die Betonung liegt dabei auf "Simulator", denn Lucas Arts lieferte keine Actionballerei à la Epic oder Wing Commander ab und sollte demnach auch nur ansatzweise mit den beiden Konkurrenten verglichen werden. So jagen wir in X-Wing nicht nur diversen TIEs hinterher, sondern haben etwas komplexere Missionen zu erfüllen. Neben Begleitschutzmissionen müssen zum Beispiel Frachter gekapert, Satelliten ver-



nichtet oder lediglich feindliche Verbände identifiziert werden. Hinzu kommt der relativ hochgetriebene aber augenscheinlich reale Schwierigkeitsgrad: Es dauert einige Zeit bis wir unseren Raumjäger und die gewohnungsbedürftige Steuerung vernünftig beherrschen und die ersten Missionen erfolgreich absolvieren. Dank der unzähligen knackigen Aufträge motiviert die Raumhatz wochenlang. Simulationsfans mit taktischem Verständnis müssen zuschlagen, ballerfreudige Weltraumpiloten werden allerdings schon in den ersten Missionen scheitern.

Geschichtsgewirr

Die Rebellen sind auf dem vierten Mond Yavin stationiert, der erste Todesstern ist nicht zerstört und der Kommandeur des Todessterns, Grand Moff Tarkin, erfreut sich bester Gesundheit. Zeitlich orientiert sich X-Wing demnach am ersten Film. Einige Geschehnisse halten sich nicht an die Vorgaben.



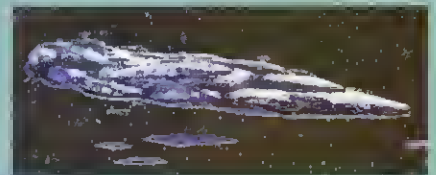
Der superschnelle TIE Interceptor wurde erst nach der Zerstörung des ersten Todessterns entwickelt, um ein derartiges Desaster in Zukunft zu verhindern.

Ebenso der A-Wing Dieser Jäger wurde ebenfalls später gefertigt – der Angriff auf den ersten Todesstern wurde nur mit X- und Y-Wings geflogen.



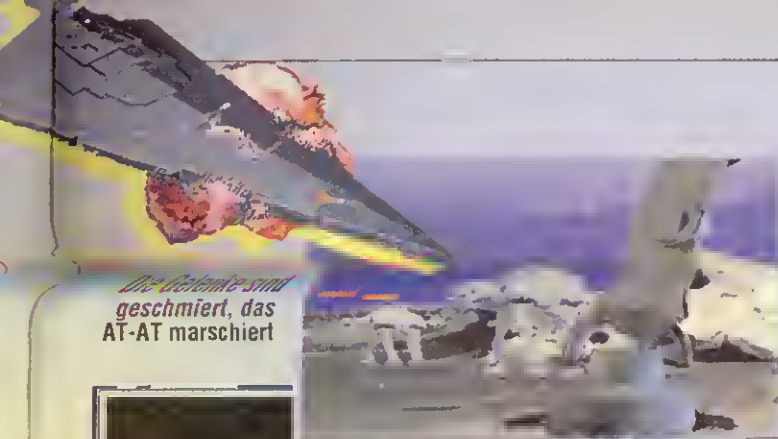
Der Mon Calamari Admiral Ackbar gibt Euch die Aufträge, obwohl General Jan Dodonna zu diesem Zeitpunkt für die Kampfeinsätze der Jäger zuständig war.

Die Rebellenflotte besteht aus unzähligen Mon Calamari-Kreuzern, obwohl die Rebellen zu ihrer Anfangszeit nur mäßig ausgerüstet waren.



Die imperiale Raumfähre der Lambda-Klasse wird bei X-Wing auch fleißig von den Rebellen genutzt. Der einzige Unterschied: andere Markierungen – nicht besonders glaubwürdig.





Die Droiden sind geschmiert, das AT-AT marschiert



Ihr könnt Euren Flug auf Wunsch aufzeichnen, abspeichern und Euch später wieder ansehen – aus verschiedenen Perspektiven

Die Menschheit, von wenigen Ausnahmen abgesehen, hat einen gemeinsamen Traum: Einmal im X-Wing über den Todesstern zischen. Ob das Werk von Lawrence "Swot" Holland und Edward "RoboSport" Kilham diesen Traum erfüllen kann, ist fraglich. X-Wing verläßt sich auf



sollten von Chris Roberts Nachhilfestunden bekommen – zumindest bietet sein zwei Jahre alter Weltraumklassiker Wing Commander ein besseres Fluggefühl. Die zahlreichen Missionen sind interessant und abwechslungsreich, stellen aber hohe Anforderungen an das

fliegerische Können und die Konzentration des Spielers – zu hohe. Für die großen Anstrengungen wird man zudem nur selten durch neue Zwischensequenzen und Orden belohnt. Allerdings bietet X-Wing ein filmreifes Intro und geizt auch bei Start und Landung nicht mit schicken Animationen. Den letzten Minuspunkt kassiert LucasArts für die historischen Schnitzer (siehe Absatz "Geschichtsgewirr"). Auch wenn diese nur Star Wars-Extremisten aufstoßen, mit mehr Liebe zur Thematik wären sie vermeidbar gewesen. Von einem Produkt direkt aus dem Hause LucasArts habe ich mehr erwartet. Aus der Traum.

konventionelle Vektorpolygone – nur für Explosionen und Blitze wird auf Bitmap-Grafik zurückgegriffen. Mächtige Sternzerstörer wirken wie überdimensionale Bügeleisen und Lasertürme auf dem Todesstern wie Wassersilos aus alten Wild-West-Filmen. Wer ein rasantes Fluggefühl erwartet, wird ebenfalls enttäuscht: Bei den Raumbämpfen und besonders beim Flug über den Todesstern glaubt man, die Rebellenmechaniker haben die Triebwerke des X-Wing heimlich durch Propellermotoren ersetzt – zu keinem Zeitpunkt hat man die Illusion, wirklich in einem superschnellen X-Wing zu sitzen. Die LucasArts-Programmierer

und zielsuchenden Concussion-Raketen ausgestattet. Der Y-Wing hingegen fliegt sich eher behäbig, wartet aber mit starker Bewaffnung auf. Der Pilot darf feindlichen TIEs mit Laser, zielsuchenden Protonentorpedos und einer drehbaren Ionenkanone auf dem Kanzeldach einheizen.

Wie dem auch sei, die Steuerung ist identisch. Mit Maus, Joystick oder Cursor-Tasten dirigiert man den Flieger und das Fadenkreuz in der Cockpitanzeige. Weiterhin könnt Ihr mittels eines gezielten Tastendrucks unter anderem die Geschwindigkeit bestimmen, Waffen einsetzen, die Detektor-schirme oder – falls diese versagen – den Schleudersitz aktivieren. Und wenn der Blick frontal aus dem Cockpit auf Dauer zu eintönig ist, darf einen anderen Ausblick wählen oder seinen Jäger aus ver-

schiedenen Winkeln von außen bewundern.

Mit diesem Grundwissen startet Ihr den Trainingsflug: Innerhalb eines Zeitlimits müssen Tore durchfliegen werden, die auf schwebenden Plattformen installiert sind. Ein kleiner Zeitbonus belohnt für das Treffen kleiner Ziele – spätestens ab dem zweiten Trainingslevel unerlässlich, denn die Zeitvorgaben werden knapper und der Parcours tückischer.

Heißblütige Neulinge, die sich nach furiosen Gefechten sehnen, nutzen lieber den hochentwickelten Kampfsimulator der Independence. Für jeden Jägertyp stehen sechs historische Missionen zur Wahl, die "nachgespielt" werden können – ohne Eure Lebensversicherungsgesellschaft in Angst und Schrecken zu versetzen.

Außer einem Eintrag ins Logbuch, ein paar Punkten

und kleiner Metallsticker ist im Training nichts zu holen, Ehre und bißfeste Orden gibt es nur für heroische Kampfeinsätze – und schließlich kann man das Imperium nicht durch simulierte Trainingsflüge besiegen.

An Bord der Independence könnt Ihr Euch zwischen drei verschiedenen Weltraumkampf-Touren entscheiden. Jede "Tour of Duty" konfrontiert Euch mit mindestens zwölf harten Aufträgen.

Admiral Ackbar höchstpersönlich macht Euch bei den

Einsatzbesprechungen mit den Missionen vertraut: Ihr erfahrt Sinn und Zweck des Einsatzes, konkrete Ziele und werdet auf Gefahren hingewiesen. Anfangs beauftragt Ackbar Euch mit eher simplen Identifizierungsflügen, später warten komplexe Aufträge von höchster Wichtigkeit. Ihr müßt zum Beispiel Rebellenkorvetten Geleitschutz gewähren, imperiale Transporter manövrierunfähig schießen oder ganze Minenfelder auslöschen – alles natürlich mit mindestens einer Staffel TIE Fighter im Rücken. Die Krönung jeder Pilotenkarriere wartet am Ende der dritten "Tour of Duty": Der Angriff auf den Todesstern.

Wenn Euch kein Soloflug bevorsteht, könnt Ihr nach Ackbars Einführung einige Mitstreiter bestimmen. Dies empfiehlt sich, wenn Ihr bereits einige Daten von erfolgreichen Piloten auf der Festplatte gespeichert habt, denn bei einem Flug mit erfahrenen "Top Aces" in Begleitung sind

die Erfolgsaussichten um einiges rosiger



Wenn der X-Wing über den Todesstern brettet, wird jeder Gegner zerschmeffert
LucasArts verknüpfte bei X-Wing Polygongrafik mit Bitmap-Effekten





Die R2-Einheit piept tröhnlich vor sich hin

Der Trainingsparcours aus der Sicht des A-Wing-Piloten



Ein General packt aus

Der intergalaktischen *Power Play* gelang es, das Schweigen des sagenumwobenen *General Knock* zu brechen und präsentiert Euch die geheimen Tricks der Rebellen-Elite.

Power Play General, haben Sie einen heißen Tip für unerfahrene *X-Wing*-Piloten?

General Knock Nun ja... Ganz wichtig: TIE Fighter greifen nur Rebellenjäger an, keine größeren Schiffe.

Power Play Wie können wir sie sicher erlegen?

General Knock Bleibt einfach stehen (Geschwindigkeit auf null) - Die TIE Fighter fliegen Euch direkt an und lassen sich mit zwei Treffern abledern. Dies kostet aber Schildenergie und Zeit und ist nicht ungefährlich.

Power Play Ab und an sind Frachter zu kapern...

General Knock Ah! Meine Lieblingsmission. Habt Ihr nur wenige Frachter aus einem ganzen Geschwader zu sondieren, fliegt Ihr mit dem Y-Wing am besten eine Identifikationsrunde und dann sofort nach Hause. Merkt Euch die Position der jeweiligen Frachter und beginnt von neuem. Nun ein paar gezielte Ionen-Salven und die Sache ist gelaufen, die Schiffe sind "disabled".

Power Play Was ist, wenn die Piloten das Zeitliche segnen?

General Knock Schlitzohrige Kollegen kopieren nach jeder Mission ihre Pilotendatei (Endung ".PLT") in ein anderes Verzeichnis. Diese kann nach dem Ableben wieder zurückkopiert werden.

Power Play Noch eine letzte Frage: Wie geht es Luke Skywalker?

General Knock Ah... Wem?

Power Play Wir danken für das Gespräch. Möge die Macht mit Ihnen sein.

General Knock Ich vertraue lieber meinem Zielcomputer.

als mit "Rookies" - die dienen den Imperialen höchstens als lebende Zielscheiben.

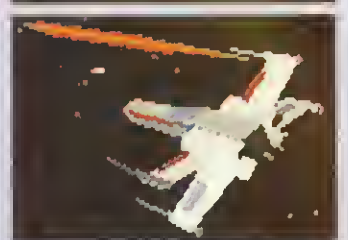
Sobald Ihr aus dem Hyperraum ausgetreten seid, begrüßen Euch im Kampfgebiet meist schon ein paar imperiale Jäger. Neben den herkömmlichen TIE Fighters schickt Euch das Imperium noch die superschnellen TIE Interceptors (Abfangjäger), die berühmten TIE Bomber und gut bewaffnete "Kanonenboote" entgegen. Außerdem habt Ihr es ab und an mit einer Korvette, einer Nebulon-B-Fregatte oder einem ausgewachsenen Sternenzerstörer zu tun - neben der hastigen Flucht gibt es bei diesen dicken Dingen nur eine Alternative: Ihr könnt Euch jederzeit unverwundbar machen und mit einem unendlichen Vorrat an Protonentorpedos und Laserenergie ausstatten. Auf diese Weise lassen sich sogar Sternenzerstörer erledigen, aber die Mission wird nicht gewertet - Schummeln gilt nicht. Ob Jäger oder Sternenzerstörer, Euer Zielcomputer erfasst jeden und informiert Euch über den Raumschiffstyp und die Entfernung. Habt Ihr das Opfer im Fadenkreuz, könnt Ihr dem Schurken ein paar Laserstrahlen einbrennen oder,

Fortsetzung folgt?

Nach ungewissen Jahren voller Angst und Bangen dürfen Kriegder-Sterne-Fans aufatmen: *Star Wars* geht weiter. Von Han, Leia & Luke müssen wir uns allerdings verabschieden, die geplante Trilogie spielt zu der Zeit der Clone-Kriege und der alten Republik. Die Dreharbeiten der Episoden 1 bis 3 starten voraussichtlich 1995 - freuen wir uns auf einen jungen Dbi-Wan.

Verspielte *Star Wars*-Freunde kommen schon früher auf ihre Kosten: Eine Zusatzdiskette zu *X-Wing* mit neuen Missionen ist bald erhältlich. Und wer lieber in der imperial Navy seine Brötchen verdient, wird mit der geplanten *X-Wing*-Erweiterung glücklich: Ihr dürft in imperiale Jäger umsteigen und gegen die Rebellen in den Kampf ziehen.

Mediengigant JVC hat für diesen Sommer das 16-MBit-Super-Nintendo-Modul **Super The Empire Strikes Back** angekündigt, und die LucasArts-Mannschaft teilt noch fleißig an ihrem neuesten Streich. **Rebel Assault** (früherer Arbeitstitel *Star Wars 3-D*) wird nie auf Disketten oder Modul erscheinen, sondern gleich auf CD gepreßt. Besitzer eines Sega Mega-CD und eines MS-DDS-Systems mit CD-RDM erwartet eine spektakuläre 3-D-Actionballerei.



Der Detaillevel läßt sich einstellen. oben seht Ihr Euren X-Wing in der niedrigsten, unten in der höchsten Detailstufe



Im Technikraum lernt ihr alles über Freund und Feind

je nach Modell, eure Protonentorpedos oder Concussion-Raketen abschicken. Bei den ungepanzerten TIEs reichen zwei bis drei Lasersalven, Transporter und andere größere Schiffe verschlucken ohne weiteres einige Torpedos.

Hat es Euch erwischt, rettet Euch mit etwas Glück eine Rebellenfähre und Ihr seid nach einem erfrischenden Bad im Bacta-Tank wieder einsatzfähig. Pechvögel werden allerdings auch ab und an vom Imperium autgetischt oder können nicht mehr rechtzeitig aus dem Jäger aussteigen.

Habt Ihr die sichere Rückkehr zum Mutterschiff gepackt, offenbart ein penibler Missionsreport Eure Leistungen. Fleißige Piloten werden durch Punkte und Auszeichnungen belohnt und dürfen die nächste Mission angehen. js

Genre: Simulation

Hersteller: LucasArts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: LucasArts

MS-DOS 75%

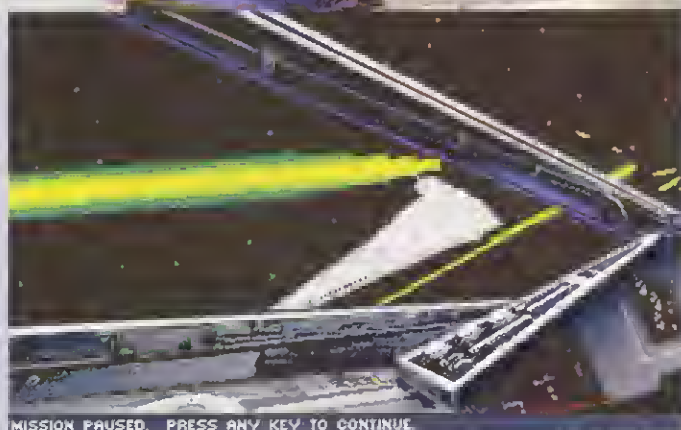
Gratik: 69% Sound: 74%

Schwierigkeit: schwer

Minimat: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick, Thrustmaster

Geplant für: -



Oha!... Ein Sternenzerstörer nähert sich von Steuerbord



Für Leute mit Laune.



Offen für Comic Strips

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME GEAR

GAME BOY

CD-ROM

MEGA
DRIVE

SNES

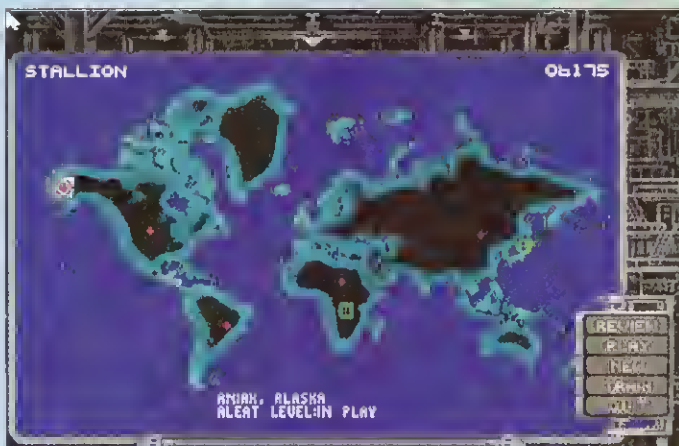
Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1,-DM für Porto beilegen)

Händler-
Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

Duell der Giganten



Auf der Landkarte wird angezeigt, welche Aufträge bereits erledigt sind und wo noch Roboter lauern

Ihr übernehmt in 13 Missionen das Kommando über die Erdrobotertruppen. Ihr könnt jedoch nicht jede Mission sofort anwählen, sondern müßt Euch Auftrag für Auftrag zum Finale arbeiten. Eine Mission ist dann beendet, wenn die gegnerische Roboterbasis gefunden und zerstört worden ist. Im Kommandozentrum seht Ihr eine Übersichtskarte des Kampfgebietes und eine Liste mit den verfügbaren Robotern. Drei verschiedene Modelle stehen Euch zur Verfügung: Ein schneller Aufklärungsroboter, eine Kampfmaschine und eine Art Wartungs-Droid. Per Maus-klick könnt Ihr Euch in das Cockpit jedes Roboters begeben. Hier seht Ihr die 3-D-Umgebung durch das Cockpitfen-

Xenobots

Die Verwirrung ist komplett: Vor rund einem Jahr kündigte das kleine Softwarehaus Novalogic eine Robotersimulation unter dem Namen *Metalbots* an, im letzten Monat hieß das angekündigte Spiel noch *Ultrabots*, die fertige Version, die in Europa unter den Fittichen von Electronic Arts erscheint, wurde kurzerhand in *Xenobots* umbenannt.

Xenobots versetzt Euch an den Anfang des 21. Jahrhunderts. Ein außerirdisches Raumschiff stattet der Erde einen kleinen Besuch ab. Dummerweise entpuppen sich die Extraterrestrier als nicht besonders freundlich. Im Gegenteil: Die Eindringlinge wollen die Erde zur Alien-Kolonie machen und setzen deshalb ein paar Truppen ab. Natürlich keine gewöhnlichen Soldaten, sondern riesige Kampfroboter. Die Erdmilitärs sehen keine andere Lösung, als die Roboter per Atomschlag zu erledigen. Die Reste der Menschheit schnappen sich nun die übriggebliebenen Schrotteile der Invasionsarmee und basteln daraus eigene Roboter zusammen, denn die Aliens haben einen weiteren Angriff gestartet.



In der Kommandozentrale überwacht Ihr Eure Xenobots



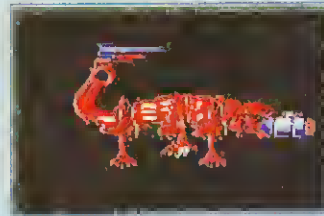
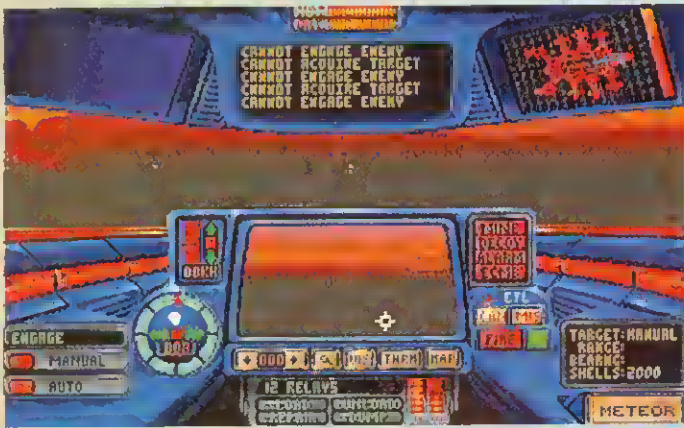
Der Scout: Schnell und wendig, aber schwach bewaffnet, dient der Scout vor allem der Aufklärung in den vordersten Linien.

Novalogics Robotröpel, die deutlich vom berühmten Fasa-Vorbild der *BattleMechs* inspiriert sind, kommen nur schwerfällig in Gang. Drei *Xenobots*-Varianten, die zudem auf beiden Seiten Verwendung finden, sind für meinen Geschmack zu wenig. Mehr Roboter oder zumindest unterschiedliche Typen für die Aliens wären wünschenswert gewesen. Ein zusätzlicher Schwachpunkt sind die Missionen. Zwar gibt's 13 verschiedene, aber die tatsächlichen Unterschiede halten sich in Grenzen. Die Größe des Energienetzes und die Zahl der verfügbaren Roboter variiert – das war's dann auch schon. Spielerisch hat dies keinerlei Auswirkungen, denn alle Missionen lassen sich auf dieselbe Art und

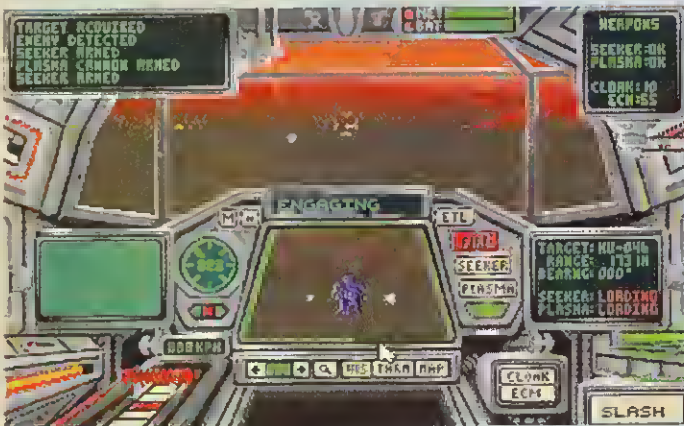


Weise lösen. Von Abwechslung und Langzeitmotivation keine Spur. Selbst ungeübte Kommandeure haben die Aliens an einem kurzen Wochenende vertrieben. Aber nicht nur spielerisch wird dem Robotpiloten Mittelmaß geboten. Auch

technisch bleibt *XenoBots* hinter den Erwartungen zurück. Die Landschaften beispielsweise, gleichen sich fast wie ein Ei dem anderen: Flachland pur, nur hier und da ragt ein magerer Vektorhügel aus der drögen Ebene. Zudem hapert es an der "Intelligenz" der Roboter. Latscht ein auf Automatik geschalteter Blechkoloss in einen Berg, hängt der wertvolle Roboter dort unwiderruflich fest. Selbst durch Handsteuerung ist die Maschine nicht mehr zu retten.



Der Scorpion: Nur mit diesem Roboter könnt Ihr das Energienetz ausbauen. Eine Besonderheit dieser Maschine sind durchschlagskräftige Raketen.



Die Kampfmaschine: Dies ist Eure Hauptwaffe im Kampf gegen die Aliens. Vom Cockpit aus lassen sich die verschiedenen Watten abfeuern.

ster. Ebenfalls vom Cockpit aus könnt Ihr die einzelnen Maschinen wahlweise selbst steuern oder mit Befehlen füttern. Soll der betreffende Roboter beispielsweise an einen bestimmten Abschnitt patrouillieren oder eine Position ein-

halten, pickt Ihr Euch das passende Kommando heraus. Schaltet Ihr auf Automatikbetrieb, führt der Roboter den Befehl aus. Sind Eure Einheiten beschädigt worden, können diese in der eigenen Basis wieder repariert werden.

Eine besondere Einschränkung ist die Energieversorgung. Um jede Basis existiert ein Energiefeld, das von speziellen Relais gespeist wird. Innerhalb dieses Feldes werden Eure Roboter ausreichend mit Strom versorgt. Verläßt Ihr das Netz, ist die Maschine auf Batterien angewiesen. Sind diese leer, reicht der Saft nur noch für den Rückzug.

Glücklicherweise läßt sich das Netz ausbauen. Jeder Wartungsroboter schleppt 12 Energierelais, mit denen das Feld erweitert werden darf. Natürlich können Energiewege durch Beschuß gekappt werden. mh

Gleich zu Beginn offenbart sich die technische Frechheit Novalogics neuester Kampfkarosse: PC-Freunde, die zur Zeit keinen 486er oder 40-MHz-386er haben, dürfen sich bereits in der ersten Mission die Kugel geben. Was auf flotten Kisten erhaben scrollt (zum Beispiel die Landschaft), verkümmert auf langsameren Rechnern zur Slideshow. Bei *Comanche* ließ die flotte 3-D-Welt die benötigte Rechenpower erahnen – was bei *Xenobots* jedoch die MHz frißt, bleibt ungewiß. Großartige 3-D-Spielerien suchen wir vergebens, und die paar Vektorberge dürften selbst einen XT nicht in die Knie zwingen. Angesichts der minderbemittelten Feindintelligenz dürfte auch der Punkt "Rechenpower für gegnerisches Denken" unter den Tisch fallen. Neben diesem Hardware-Nepp strotzt *Xenobots* nur so vor kleinen spielerischen Mängeln: Verbuggte Feindbots stehen in einem Berg und lassen sich genüßlich abschießen und



eigene, auf Automatik gestellte Einheiten laufen gegen jedes Hindernis, was auch nur in die Nähe ihres Blickfeldes gelangt. Bestes Beispiel für das Versagen der Automatik ist das Kampfverhalten der eigenen Einheiten: Werden feindliche Bots außerhalb unseres

Netzes attackiert, verschießen unsere Einheiten ihre Energie und können sich daraufhin nicht entscheiden, ob sie lieber zurück zum Netz watscheln oder weiterhin den Feind attackieren wollen. Folge: 50 Meter gen Feind wetzen, fünfzig Meter zurückziehen und wieder in Richtung Feind daddeln. Trotz dieser zahlreichen Mankos birgt *Xenobots* ein nicht zu unterschätzendes Motivationspotential in sich: Man hofft von Mission zu Mission auf neue Einheiten oder abwechslungsreichere Landschaften. Vor der unvermeidbaren Ernüchterung leuchtet jedoch der Abspann und die Vorfreude auf Szenario-Disketten keimt auf.

STOP

Ständig ca. 5000
Computerspiele
lieferbar !

P-WER SOFT
Special Shop
NEU

Sonderposten für
alle Systeme !
Schwedenstr. 18 c
1000 Berlin 65

Wir führen
Spiele
für AMIGA, PC
ab DM 6,95!

Wir haben
immer die
neuesten
Konsolenspiele
für
SEGA und
NINTENDO!

P-WER SOFT

BERLIN

Powersoft
im Hause von L&P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
TEL: 030 412 10 60

AM & Powersoft
Str. des Friedens 71
1400 Oranienburg
TEL: 03301 802500

Genre: Action/Strategie

Hersteller: Novalogic

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 63%

Gratik: 62% Sound: 39%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz,
VGA, 640 KByte, Maus

Unterstützt: Soundblaster,
Roland, Mehr Speicher

Geplant für: --

Oldie but Goldie



Der Irata-Meeresboden ist mittlerweile voll erschlossen

Subtrade

Der bekannte Büroartikelhersteller Boeder geht fremd. Seit geraumer Zeit beschäftigt sich eine extra eingerichtete Abteilung Boeders nicht nur mit schnöden Leerdisketten, sondern mit der passenden Spielesoftware dazu. Jüngster Sproß aus dieser Verbindung ist das Handelsstrategiespiel *Subtrade*. Grundsätzlich neu ist das Spielprinzip von *Subtrade* jedoch nicht. Das Programm ähnelt in weiten Zügen dem Uraltklassiker *M.U.L.E.* von Strategieguru Dan Bunten. Größter Unterschied neben der neuen grafischen Aufmachung: Statt auf der Oberfläche des Planeten Irata,

spielt *Subtrade* nun auf dem Meeresboden Iratas.

Bis zu vier Spieler (dank Joystick-Adapter) dürfen sich gleichzeitig auf dem Meeresgrund tummeln. Stehen nicht so viele Kumpels bereit, werden fehlende Mitspieler vom Computer übernommen. Wie beim Klassiker, findet das Spielgeschehen auf einer bildschirmfüllenden Landkarte statt. Vor jeder Runde — insgesamt geht eine Partie über 12 Runden — kann sich jeder Mitspieler gegen eine geringe Gebühr einen "Claim", im *M.U.L.E.*-Sprachgebrauch auch "Plot" genannt, abstecken. Ein rechteckiges Feld wandert dabei über die



Landkarte. Markiert dieses Feld das gewünschte Landstück, reicht ein Feuerknopfdruck, um den "Claim" in Besitz zu nehmen. Leider sind die Ländereien ohne Produktionsanlagen relativ nutzlos. Um entsprechende Produktionsstätten zu errichten, müßt Ihr in der Hauptstadt, die sich in der Mitte der Landkarte befindet, eine Schildkröte mit dem gewünschten Equipment ausrüsten und innerhalb eines Zeitlimits zum Plot führen. Vier verschiedene Produktionsvarianten stehen zur Auswahl: Fisch, der als Nahrungsmittel dient, Energie, um die Claims mit Strom

So schnell wird aus einem betagten Oldie ein optisch aufgepeppter Softwareneuling: Aus Stahleseln werden Schildkröten, Plots verwandeln sich in Claims, Irata steht nun unter Wasser. Bitte versteht mich nicht falsch: Obwohl *Subtrade* eine fast 1:1-Umsetzung des Klassikers ist und somit auf den Innovationsbonus verzichten muß, sorgt ein Unterwasser-Strategiematch für mehr Begeiste-



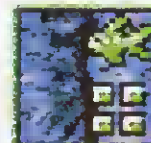
rung als ein kostenloser Tauchkursus. Das zeitlos gute Spielprinzip fesselt selbst den hartnäckigsten Handelsfeind in kürzester Zeit an den Monitor und macht aus einem Marktwirtschaftsignoranten einen beinhalten Kapitalisten. Auch technisch gibt es nichts zu meckern: Die stilvolle Grafik und die witzigen Soundeffekte tun ihr Übriges, um *Subtrade* einen Platz in der Spieleoberliga zu sichern.



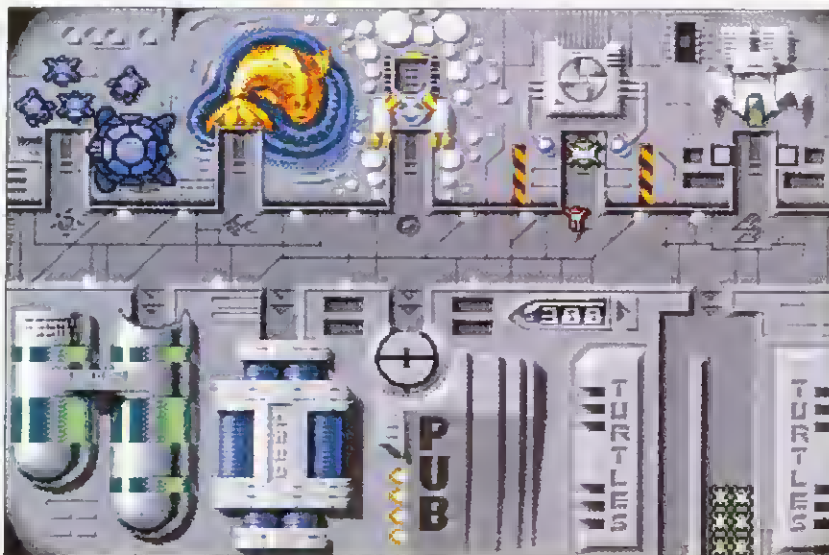
In den Auktionen geht es heiß her: Nur wer schnell reagiert, kann seinen Reichtum mehren.

zu versorgen, Metall und Perlen, zusätzlich lassen sich Schildkröten züchten. Letzteres ist besonders wichtig, da nur eine beschränkte Anzahl der Lasttiere zur Verfügung steht.

Haben alle Mitspieler ihr Plot bestückt, geht's in die Auktionsrunde. Hier können überschüssige Waren gewinnbringend an den Konkurrenztaucher gebracht oder dringend benötigte Güter erworben werden. Ziel des Spieles ist es, nach den 12 Runden das größte Vermögen — es zählen Bargeld, Landbesitz und Güter — anzuhäufen.



mögen — es zählen Bargeld, Landbesitz und Güter — anzuhäufen. mh



Was machen wir als nächstes: In der Hauptstadt werden die Schildkröten ausgerüstet.

Genre: Strategie
Hersteller: Boeder
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Boeder

AMIGA 80%

Grafik: 53% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: —
Geplant für: —

Meine Zukunft: Telekom



Telekom ist eines der führenden Telekommunikations-Unternehmen Europas. Damit das auch in Zukunft so bleibt, bieten wir eine Menge guter Ausbildungsmöglichkeiten in technischen und kaufmännischen Bereichen an. Zur Zeit vor allem im süddeutschen Raum. Und bei uns macht eine Ausbildung auch wirklich Spaß, da wir sie ganz besonders ernst nehmen. Wir bringen Dir nämlich das bei, was Du später in der Praxis brauchst: Probleme in Eigeninitiative zu lösen.

Wenn Du jetzt wissen willst, wie es weitergeht: Einfach unter 01 30 08 00 anrufen oder Coupon ausschneiden und abschicken an:

Infoservice Telekom, Postfach 50 12 12, 2000 Hamburg 50.

C O U P O N

Ich will mich schlau machen! Schickt mir Informationsmaterial:

Name

Straße

PLZ/Ort TD 6515

Der Mann im Mond



Wir beobachten den Start einer neuen Rakete

Buzz Aldrin's Race into Space

Ein kleiner Schritt für mich, aber ein gewaltiger Schritt für die Menschheit: Mit diesen Worten kletterte im Juli des Jahres 1969 Neil Armstrong die Leiter der Landungskapsel "Eagle" herab und betrat als erster Mensch die Mondoberfläche. Kurz nach dem historischen Moment stapfte der zweite Mann im Mond über die Kraterlandschaft: Edwin E. "Buzz" Aldrin. Bevor die beiden Astronauten jedoch zum Mondspaziergang aufbrechen

konnten, lieferten sich die Supermächte USA und die Sowjetunion ein beispielloses Rennen um den ersten Platz im All.

Mit dem Programm *Buzz Aldrin's Race into Space*, einer Mischung aus Strategie- und Wirtschaftssimulation, könnt Ihr nun dieses Rennen nachspielen. Eure Aufgabe: Innerhalb von 20 Jahren müßt Ihr als erster Menschen auf den Mond schicken. Wahlweise spielt Ihr auf amerikanischer

Wer war Buzz Aldrin?

Wer (wie ich) im Juli 1969 vor dem Fernseher klebte, um die ersten Bilder der Mondlandung zu sehen, wird sich sicherlich auch an Edwin E. "Buzz" Aldrin erinnern, der nach Armstrong als zweiter Mensch die zerklüftete Mondoberfläche betrat.

Edwin Aldrin wurde am 20. Januar 1930 in der Stadt Glen Ridge, im Bundesstaat New York geboren. Nach dem Abschluß auf der U.S. Militärakademie im Jahre 1951 ging er zur Air Force und wurde dort zum Piloten ausgebildet. Während des Koreakrieges flog Aldrin über 60 Kampfeinsätze. Danach studierte er auf dem berühmten Massachusetts Institute of Technology und wurde Ende 1963 Astronaut. Seinen ersten Raumflug absolvierte Aldrin zusammen mit James Lovell an Bord einer

Gemini-Kapsel, drei Jahre später, 1969 war es dann endlich soweit. Zusammen mit Neil Armstrong und Michael Collins flog Edwin Aldrin zum Mond. Derweil Collins in einer Orbitalbahn um den

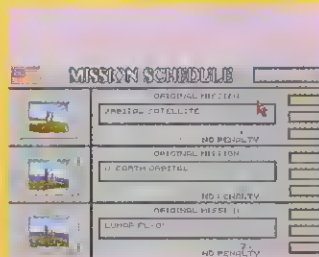
Mond kreiste, landeten Armstrong und Aldrin auf der Oberfläche des Erdrabanten.

Zwei Jahre nach dem erfolgreichen Abschluß der Apollo-11-Mission, verließ Aldrin die NASA und arbeitete von nun an bei der Air Force Aerospace Research Pilots

School. 1972 nahm er – mittlerweile im Rang eines Colonels – seinen Abschied und ging in die private Wirtschaft. Wer mehr über Edwin E. "Buzz" Aldrin wissen möchte, kann seine Autobiographie ("Return to Earth", 1973 erschienen) lesen.



Der Mann im Mond: Buzz Aldrin

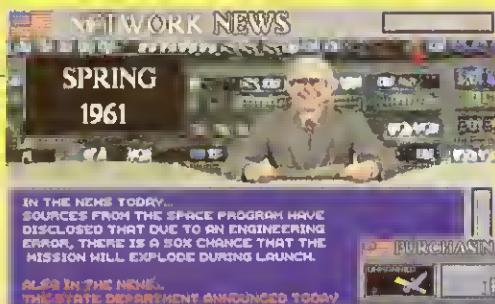


Wann startet welche Mission: Alle Abschubrampen in der Übersicht.

oder russischer Seite. Der entsprechende Counterpart wird entweder vom Computer gesteuert oder von einem Kumpel übernommen. – Eine Link-Option gibt es allerdings nicht. Wenn Ihr gegen einen Freund antretet, müßt Ihr Euch an einem Computer abwechseln. Wer möchte, hält sich an die historischen Vorgaben, also mit den Originalastronauten und Kosmonauten oder stellt sich seine eigene Truppe zusammen. Habt Ihr alle Einstellungen gemacht, startet Ihr, mit einem Grundkapital (das Geld heißt hier "Megabucks") ausgestattet, je nach ausgesuchter Nationalität entweder in Kap Canaveral oder im russischen Space-Zentrum Baikonnur. Zu Beginn befinden sich auf dem Gelände nur ein paar kleine Wellblechhütten, eine winzige Forschungsabteilung sowie eine einzelne Raketenabschubrampe. Im späteren Spielverlauf wird der Raumhafen weiter ausgebaut. Jedes neu ins Leben gerufene Projekt bekommt eines oder mehrere neue Gebäude, bestehende Häuser werden ordentlich ausgebaut. Zusätzlich zu den eigentlichen Raumfahrtgebäuden gibt es auf amerikanischer Seite das weiße Haus (auf russischer ist es der Kreml), ein Geheimdiensthäuschen und einen Astronautenfriedhof. Hier



Der Weg zum Mond: Hier stellt Ihr künftige Missionen zusammen.



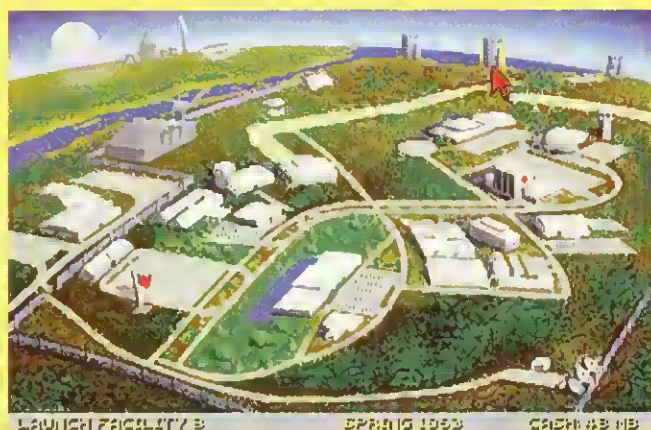
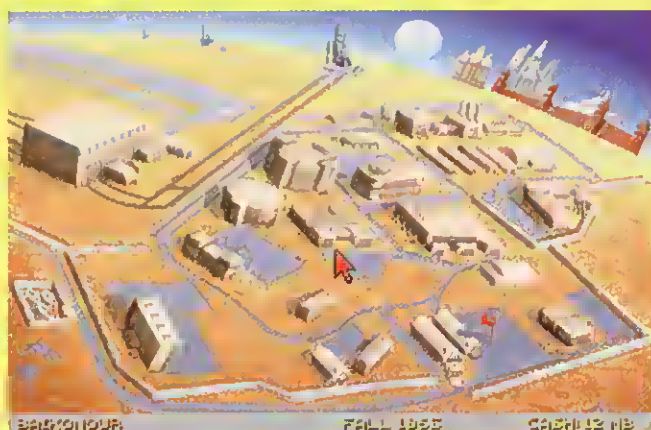
Zwischen den Runden verlesen Nachrichtensprecher wichtige Neuheiten

Fröhliches Einkaufen: Forschungssatelliten sind heute im Sonderangebot.



bekommt Ihr Angaben über die Zufriedenheit der Regierung sowie Geheimdienstberichte über den technologischen Fortschritt des Gegners. Gespielt wird rundenweise. Habt Ihr alle Angaben gemacht, Einkäufe getätigt und Verwaltungsarbeiten erledigt, wird die aktuelle Runde beendet. Per Mausklick auf die entsprechenden Gebäude, gelangt Ihr in die verschiedenen Abteilungen des Raumfahrtzentrums. Im Verwaltungshaus beispielsweise kauft Ihr neues Equipment, heuert Astronauten an, ruft neue Forschungsprogramme ins Leben, stellt zukünftige Weltallmissionen – insgesamt gibt's 57 verschiedene Einsatztypen – zusammen und kontrolliert das Budget. Mit dem Neukauf von Satelliten, frischen Raketen, Raumkapseln und Anzügen ist es allerdings

nicht getan, denn die Neuerwerbungen sind alles andere als einsatzfähig. Bevor Ihr loslegt, muß die Wissenschaftsabteilung ein paar Forschungsarbeiten betreiben – natürlich gegen entsprechende Bezahlung. Dies ist besonders wichtig, um den Sicherheitsfaktor des Equipments nach oben zu schrauben. Je höher der Sicherheitsfaktor, desto wahrscheinlicher ist es, daß eine Mission von Erfolg gekrönt ist. Sind die ersten Raketen und Satelliten endlich einsatzfähig, setzt Ihr den künftigen Starttermin fest und laßt die Einzelteile zusammenschrauben. Vor dem Beginn einer neuen Spielrunde könnt Ihr die aktuelle Mission vom Weltallzentrum überwachen. Auf verschiedenen Monitoren flimmern Digifilme mit den unterschiedlichen Phasen des Einsatzes. Auf



Die Zentrale der Macht: Links seht Ihr das amerikanische Raumfahrtzentrum, rechts das russische Pendant.

Chef des Raumfahrtprogramms! Einer meiner Kindheitsträume ist in Erfüllung gegangen – Buzz Aldrin sei Dank. Fortan konstruierte ich Satelliten, rekrutierte Astronauten, jonglierte mit Megabucks und beobachtete den Take-off "meiner" Rakete – leider explodierte sie kurz nach dem Abheben. Allzu verträumt sollte man die Aufgabe nicht anpacken. Buzz Aldrin's Race Into Space verlangt schon im ersten Schwierigkeitsgrad durchdachtes Vorgehen, Beharrlichkeit und Nervenstärke. Anfangs ist der erste Raketenstart ein Erfolg, später



müssen etliche Projekte koordiniert werden. Eine ausgezeichnete Idee ist der "wachsende" Raumhafen – er sorgt für Motivation und erweitert nach und nach den Kompetenzrahmen des Spielers. In der Regel flimmern Strategiespiele schmucklos über den Monitor. Buzz Aldrin hingegen geizt nicht mit schicken Grafiken und einer insgesamt guten Aufmachung. Buzz Aldrin ist ein Muß für alle Astronautikfans – besser und spannender kann Wissen über die Historie der Raumfahrt nicht vermittelt werden.

Peinlich, peinlich: Da beraume ich voller Vorfreude als Chef des sowjetischen Raumfahrtkomitees für die nächste Saison ein paar Mondflüge an, versetzte Kosmonauten in die entsprechende Abteilung und verdonnere die Wissenschaftler mit ein paar Extramilionen zu einem Haufen Überstunden. In der Hektik der Vorbereitungen entging mir nur ein kleines, aber wesentliches Detail. Am Tag des Starts war gerade keine passende Rakete auf Lager und das Bankkonto bis auf den letzten Rubel leergefragt – aus der Traum vom ersten Kosmonauten auf dem Mond. Derweil ich unter Gezeiter alle Flüge abrechnen muß, zünden Sönkes Astronauten schon die Bremsdüsen der Mondfähre. Bis zum nächsten Rennen. Buzz Aldrin's Race Into Space ist nicht nur lehrreich und informativ, sondern auch ungeheuer spannend. Spätestens wenn die erste Rakete die Start-



rampe verläßt, um einen frischen Satelliten in die Umlaufbahn zu schicken, steigt der Streßpegel. Das Zittern um jede neue Rakete wird auch später nicht gemindert. Im Gegenteil: Bei jedem Start, vor allem bei den komplexeren Missionen, ist die Aufregung groß. Sind die ersten Anstrengungen, das Weltallrennen zu gewinnen, noch recht leicht zu bewältigen, bekommt Ihr nach ein paar Spieljahren alle Hände voll zu tun. Wenn ein Dutzend Projekte gleichzeitig in Arbeit sind, drei Startrampen regelmäßig überwacht werden müssen und eine halbe Hundertschaft Astronauten auf Befehle wartet, kommt auch der ausgebuffteste Raumtaktiker gehörig ins Schwitzen. Ein schwarzes Loch am strahlenden Buzz-Aldrin-Firmament ist die fehlende Link-Option. Denn mit einem Kumpel der am gleichen PC sitzt, geht leider der Geheimniseffekt beim Ausbrüten neuer Techniken flöten.

einer speziellen Balkenanzeige ist die Sicherheitsreserve der gerade ablaufenden Phase zu sehen. Läuft alles wunschgemäß, sind die Balken blau und grün, geht etwas schief, wird die Anzeige rot.

Für jede erfolgreiche Mission bekommt Ihr Prestigepunkte. Besonders viel Punkte werden für Einsätze vergeben, die Ihr als erster absolviert. Je höher Euer Prestige ist, desto mehr Geld bekommt Ihr von der Regierung für künftige Projekte. Ist eine Mission ein Fehlschlag, werden Euch Punkte abgezogen und damit das künftige Budget geschmälert. mh

Genre: Strategie

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS

xx%

Grafik: xx%

Sound: xx%

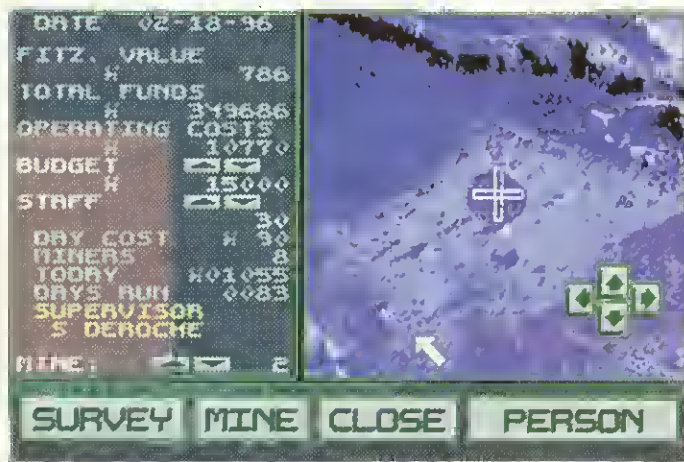
Schwierigkeit:

Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 1 MByte, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Mehr Speicher

Geplant für:

Give Peace a chance



Der letzte Klick: Fenster, wohin das Auge blickt.

Maelstrom

Nicht einmal im Traum habt Ihr dies zu hoffen gewagt, und es war wohl der pure Zufall, daß gerade Euch die Stelle als Imperator des lieblichen Planeten Harmony angehängt wurde. Für Euch ist das die einmalige Chance, zum Wohle der Menschheit und aller befreundeten Alienrassen zum Herrscher der Galaxis aufzusteigen. Doch bevor Euch die ganze Sternenpracht zu Füßen liegt, stehen astronomische Ärgernisse an. Das Leben eines Imperators bringt allerlei Annehmlichkeiten mit sich, so wird Euch eine lederbezogenen Komfortcouchgarnitur mit eingebautem Monitor überlassen, von dem Ihr Eure Aktionen steuert und überwacht. Über eine bildschirmlange Icon-Leiste greift Ihr ins Geschehen auf Harmony ein. Vom Main-Display holt Ihr Euch per Videophone frische

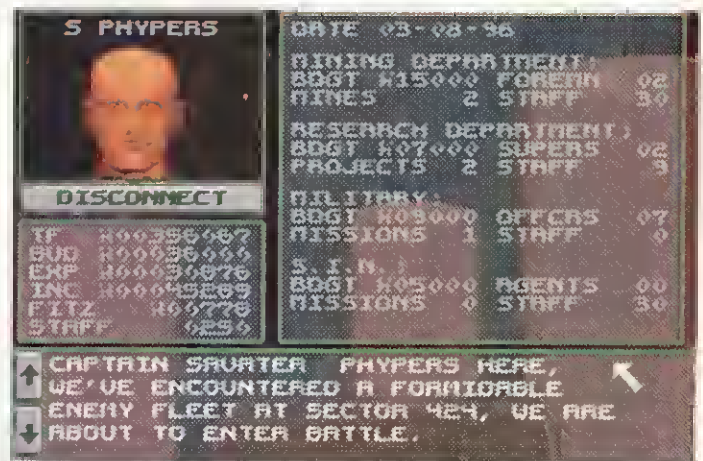
Leute auf die Mattscheibe, die Ihr je nach Gebrauch anheuern könnt. Mit genug Manpower geht es an den Programmpunkt Tagespolitik. Doch bevor Ihr Euch an die Unterjochung fremder Planeten machen könnt, muß die Kasse stimmen. Als erstes geht's der Natur Eures Planeten an den Kragen. Eine vielversprechende Schürfstelle ist bald gefunden, der Abraum-bagger schnell bei der Hand, und Ruck-Zuck, werden Kristalle oder andere kohlebringende Sedimente an die Planetenoberfläche befördert. Läuft die Sache mit dem Abbau erst einmal, macht Ihr dem Forschungs- und Entwicklungsressort Dampf. Auch hier sind plüfliche Köpfchen gefragt, die Euch neue Ideen zu Brutzellasern oder Magnetantrieben liefern. Habt Ihr gar ein Superpatent auf Lager, spitzen

Strategiespiele haben Hochkonjunktur: Mit *Maelstrom* versucht die texanische Firma Merit ein Stück aus dem trockenen Strategiekuchen zu stiebi-zen. Ob die Rechnung aufgeht, ist mehr als fraglich, denn was großspurig als das "Ultimate Galactic Strategy Game" angekündigt wurde, entpuppt sich als mittlere Strategiekatastrophe. Merit ist es offensichtlich nicht gelungen, die verschiedenen Einzelkomponenten wie Militärentwicklung, Forschung oder Bergbau unter einen Hut zu bekommen. Keine der galaktischen Disziplinen paßt sich ins Spielgeschehen ein, von Harmonie kann keine Rede sein.



Das eigentliche Schlachtfeld *Maelstrom's* sind die wirren Menüs. Bei unübersichtlichen Zahlenkolonnen, verschlungenen Textbatzen und prallen Buttons kann man oft nur hilflos in die Bildschirmweite klicken; eine Farce in Zeiten von grafischen Benutzeroberflächen.

Soundblaster-Besitzer werden etwas verstört über den fehlenden Soundblaster-Treiber sein, hier hilft nur der schlechte AdLib-Treiber weiter, der samplelos in den Himmel trötet. Rundherum kann das galaktische Weltaldisaster nicht überzeugen - Strategiespielsuchende werden mit New Worlds *Spaceward Ho!* besser bedient.



Arbeitsmarkt: Sklavenwahl mit dem Videophone

auch andere Weltallbewohner das Ohr und machen den ein- oder anderen Galaxisdollar locker. Steht Euer Bruttosozialprodukt auf sicheren Füßen, zieht ein ganz unharmonisches Wettrüsten auf. Alte Raumschiffe können nachträglich aufgerüstet, neue Raumschiffe aus einem dicken Katalog ausgesucht und auf Kiel gelegt werden. Derweil laßt Ihr die Jungs vom Geheimdienst einige der von Euch näher ins Auge gefaßten Planeten abklappern. Mit den taufischen Informationen in der Hinterhand, könnt Ihr Euch endlich stark genug fühlen, um Euren Nachbarplaneten gehörig auf den Latz zu hauen. Die Kampfsequenzen werden in 3D auf einem interaktiven Schirm gezeigt. Ihr dürft dabei entscheiden, ob sich Eure Schiffe aggressiv oder defensiv verhalten. Kommt es hammerhart, könnt Ihr die Armada zurückbeordern. Neben Eurer Planetensammelleidenschaft müßt Ihr Euch der aktuellen Galaxispolitik stellen. Als unab-

hängige Story plätschert eine Geschichte im Spielhintergrund: Entscheidungen über Leben und Tod wollen bedacht werden, Länder und Völker müssen geschützt, Harmony gegen kampflüsterne Aliens und miesepetrige Nachbarn verteidigt und – nicht zu vergessen – Eure Ledergarnitur gut poliert werden. *cd*



Galaktisch: In den 3D-Sequenzen zoomt Ihr die Sterne von Stecknadel auf Pfenniggröße.

Genre: Strategie

Hersteller: Merit Software

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

40%

Grafik: 56%

Sound: 19%

Schwierigkeit:

Minimal: 286er, 640 KB, EGA, Maus

Unterstützt: Adlib

Geplant für:–

SOUND GALAXY

ES IST ALS OB SIE DA DRINNEN WÄREN!

**Vergessen Sie primitive Spielstunden,
bei denen das Abknallen eines Kampfflugzeugs
oder das Weglaufen vor feuerspeienden Drachen
bloß noch abstumpft. Sie haben darauf reagiert, weil
Sie es kommen sahen.**

Wenn nicht, heißt es für Sie "Game over".

Ton in CD-Qualität

Sound Galaxy NX PRO Extra ändert das ganze
Sehen und Tun. Eine neue Generation in der
Tontechnik verheißt einen erstklassigen Sound
in CD-Qualität, der dem besten Verstärker mit
voller Stereofähigkeit gerecht wird.

Unterstützung von weiteren Normen

Toben Sie sich aus mit der vollen
Tonunterstützung für AdLib, Sound Blaster Pro,
Covox Speech Thing and Disney Sound Source.
Damit werden Sie sich zurechtfinden im
Dschungel der Spiele- und
Unterhaltungssoftware, die sowohl für DOS als
auch für Windows verfügbar ist.

Eine zusätzliche CD-Schnittstelle

Zusätzlich zu der eingebauten CD-
ROM-Schnittstelle mit Unterstützung
für Mitsumi- und Panasonic-
Laufwerke, kann der NX PRO Extra
den Sony-AT-Bus CD-ROM
unterstützen - einfach durch
Einstecken der SG-Anpassung in die
Mitsumi-Schnittstelle. Weitere
Upgrades für noch leistungsfähigere
SCSI-CD-ROM-Laufwerke sind
möglich.

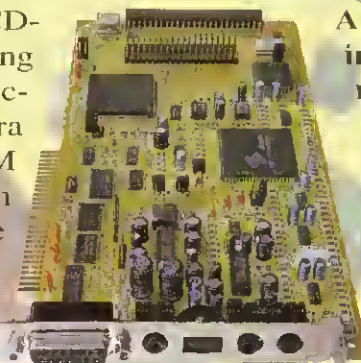
Leichte Installation

Alle Konfigurationseinstellungen werden von
der Software erledigt, ohne ärgerliches
Brückensetzen.

Des Geldes Wert

Die Software - z. B. Monologue für Windows,
Voyetra Audio Station und Windat TM OLE,
um nur einige zu nennen - wird mitgeliefert. Sie
können also Audio editieren, animieren und
erstaunliche Grafiken am Bildschirm erstellen.
Und vergessen Sie nicht die kostenlos
beigefügten Lautsprecher, die es Ihnen
ermöglichen, sich in den Himmel zu
schießen, wenn Sie sehen, wie Ihnen wachsende
Punkte gutgeschrieben werden.

**Also treten Sie ein
in die Welt der Fantasie,
mit Sound Galaxy NX PRO Extra.**



Sie finden uns auf der

WINDOWS WORLD '93
The Official Conference and Exposition for Windows Computing
May 24-27, 1993
Georgia World Congress Center • Atlanta, Georgia USA
Hall F Booth no. M6514

**SOUND
GALAXY**



U.S.A. Office
Germany Office

Malaysia Office
Head Office

AZTECH LABS, INC. 46707 Fremont Boulevard, Fremont, CA 94538 U.S.A. Tel: (510) 623-8988 Fax: (510) 623-8989
AZTECH SYSTEMS GmbH Rm 4.71 - 4.74 Asia Pacific Centre, Birkenstrasse 15, 2800 Bremen 1, Federal Republic of Germany
Tel: (0421) 169 0843/4 Fax: (0421) 169 0845 Tlx: 245610 AZTEC-D.

AZ TECHNOLOGY SDN BHD 22-1 Jalan 14/22 Right Angle, 46100 Petaling Jaya Selangor, Malaysia. Tel: (03) 756 5411 Fax: (03) 756 1163
AZTECH SYSTEMS PTE LTD 31 Ubi Road 1, AVS Building, Singapore 1440. Tel: (65) 741-7211 Fax: (65) 741-8678/9 Tlx: R536560 AZTECH



For ever young



Lebenswichtig: In den Städten werden neue Truppen produziert

Empire Deluxe

Eines der wohl ältesten Computerstrategiespiele kehrt wieder auf den Bildschirm zurück: *Empire*. Bereits in den 60er Jahren flimmerte eine erste Version dieses, mittlerweile bei Insidern zum Kultspiel gereiften Oldies, über den Monitor einer VAX. 1982 erschien dann die erste Heimcomputer-version vom *Empire*-Erfinder Walter Bright. Später folgten von den Strategiegrößen Mark Baldwin und Bob Rakosky überarbeitete PC- und Amiga-Umsetzungen der Originalfassung. Nun, über 30 Jahre nach dem Ur-*Empire*, präsentieren Baldwin und Rakosky *Empire Deluxe*. Im Gegensatz zu ersten Infos (siehe **POWER PLAY**

4/93), dient nicht mehr das Starfleet-Szenario und die Auseinandersetzung von Menschen und Krellanern als Hintergrundstoff für die taktische Kloppelei. Bei *Empire Deluxe* wird auf eine Story komplett verzichtet.

Alte Veteranen, die sich schon mit dem Oldie Schlach-

2231: Erntet, Krie 1, Ord Here



Empire Deluxe unterstützt verschiedene Grafikauflösungen von 320x200 Punkten in 256 Farben (oben) bis zu 800x600 Punkten in 16 Farben (unten)



Seit Stunden rennen die roten und grünen Horden von Castro Gollert und Mao Hengst gegen das Bollwerk der freien Power-Welt an. Vergebens – die vereinten Luft- und Seestreitkräfte von Admiral Weitz stehen wie ein Fels in der Brandung. Durch einen genialen Schachzug ist es dem gerissenen Weitz gelungen, einen Brückenkopf im Feindesland zu installieren. In geschätzten 20 Zügen werden seine hochmotivierten Icons die Bastion des Gegners einnehmen und Gollert und Hengst verdient in den Staub treten. Ein fast perfektes Programm läßt sich nur schwer verbessern. Um so dankbarer bin ich Bob Rakosky und Mark Baldwin für ihre

High-Tech Version vom Strategie-Veteranen *Empire*. Die komfortable, netzwerkfähige Spielumgebung wird höchsten Ansprüchen gerecht, am genial einfachen Spielprinzip hat sich bis auf sinnvolle Kleinigkeiten nichts geändert. Ganz egal ob man alleine gegen den Computer spielt oder mit Freunden vernetzt ist, das Spiel kommt ohne jeden störenden Firlefanz aus und wird auch von Neulingen schnellstens kapiert. Aber auch der anspruchsvolle Benutzer wird durch strategische Feinheiten ausreichend motiviert: Im Expert-Modus und der höchsten Spielstufe stehen einem die Haare zu Berge. Ich darf Euch dieses Spiel eindringlich empfehlen – es lohnt sich.

ten lieferten, werden sich auf Anhiß zurechtfinden. Die meisten Änderungen zum Originalkonzept sind vornehmlich kosmetischer Natur. Schauplatz der künftigen Auseinandersetzungen sind wahlweise vorgefertigte Szenarien – darunter drei Einsteigerländer, die Neulinge mit der Bedienung vertraut machen – oder per Zufall generierte Landkarten. Hier bietet *Empire Deluxe* verschiedene Optionen. Entweder bastelt der Computer eine Landschaft automatisch zusammen, oder entwirft ein "Namens"-Szenario. Dazu gebt Ihr einfach einen Namen ein und der Computer entwirft nun eine passende

Landkarte dazu. Die dritte Möglichkeit ist der eingebaute Editor, mit dem Ihr beliebig viele eigene Schlachtfelder erstellen dürft.

Habt Ihr Euch für eine Landkarte entschieden, darf zwischen drei verschiedenen Spielregeln (Basic, Standard und Advanced) gewählt werden. Je nach Modus ändern sich die Truppenvarianten und Produktionsboni. So stehen Euch im Basic-Modus nur die elementarsten Truppentypen zur Verfügung, im Advanced-Spiel hören alle im Spiel vorkommenden Einheiten (siehe Kasten) auf Euer Kommando. Da Einheiten nur in Städten produziert werden können, bietet die Advanced-Variante einen weiteren, strategisch bedeutsamen Faktor. Nicht alle Städte, produzieren im Advanced-Modus gleich schnell. Da gibt es Städte die für die simpelsten Truppen über 50 Spiel-Züge benötigen, andere schaffen die gleiche Einheit in nur fünf Zügen.

Ist die Wahl auf eine Spielvariante gefallen, wartet vor dem Spielstart ein weiteres Optionsmenü. Hier wird angegeben, mit wievielen Gegnern das ausgesuchte Szenario gespielt werden soll. Bis zu sechs menschliche Kontrahenten können sich – ein Netzwerk vorausgesetzt – um eine Landkarte prügeln. Natürlich dürft Ihr auch allein gegen den Computer antreten, oder fehlende Mitspieler durch einen Rechnergeneral ersetzen. Die Stärke Computerfeind ist in fünf Stufen einstellbar, wem das nicht reicht, kann mit speziellen Handicaps für Produktion und Kampferfolg dem Gegner zusätzlich das Leben schwerer machen.

Im Spiel seht Ihr die zoomba-

Hier wird
eingestellt,
wieviele
Spieler an
dem Empire-
Match
mitmachen



Kleine Empirekunde

Nicht nur für den Einsteiger interessant sind die unterschiedlichen Einheiten – wir haben uns hier auf die "Advanced"-Version beschränkt und Geländetypen die es bei *Empire Deluxe* gibt.

Infanterie

Sicherlich nicht die stärkste oder schnellste Einheit aber zum Erobern feindlicher und neutraler Städte unerlässlich. In den "Normalen" Szenarien ist die Infanterieeinheit sogar die einzige Truppe, die Städte einnehmen kann. Eine zusätzliche Besonderheit: Infanterie kann im "Advanced"-Spiel in einen Flughafen umgewandelt werden.

Panzer

Ziehen etwas weiter als die Infanterie und sind auch etwas robuster – dafür dürfen Panzertruppen nicht über jedes Gelände fahren. Zudem gibt es die Panzer nur im "Advanced"-Spiel. Panzer können, wie die Infanterie, Städte erobern und ebenfalls in Flugplätze umgewandelt werden.

Jagdflugzeuge

Diese Einheit ist besonders nützlich, um Bombern Begleitschutz zu geben. Leider ist die Reichweite (6 Felder) etwas geringer als bei den Bombern. Zur Not lassen sich auch Bodenziele mit den Jägern attackieren.

Bomber

Dank der hohen Reichweite eignen sich Bomber besonders gut dazu, sehr schnell unbekanntes Gelände zu erforschen. Ansonsten läßt sich die laufende Produktion in feindlichen Städten mit den Bombern vernichten.

Frachter

Der Lasteneseel bei *Empire Deluxe*. Um in Szenarien mit großen Wassererfolgreich zu haben, ist eine große Frachterflotte unbedingt erforderlich. Ein Frachter kann maximal sechs Infanterieeinheiten, oder drei Panzertruppen mitschleppen. Vollbeladene Frachter sind ein beliebtes Ziel für Angriffe. Denn wenn das Schiff sinkt, sind auch alle Einheiten an Bord futsch.

U-Boote

Die Geheimwaffe. U-Boote haben zwar einen niedrigen Verteidigungswert, können aber im besten Fall ein feindliches Schlachtschiff, oder einen Flugzeugträger bei einem geschickten Überraschungsangriff versenken.

Zerstörer

Das Rückgrat der Flotte. Relativ schnell in großen Stückzahlen zu produzieren, solltet ihr jedem Frachter mindestens einen Zerstörer als Geleitschutz mitgeben. Leider stecken Zerstörer nur wenige Treffer ein.

Kreuzer

Wenn die Zerstörer als Geleit nicht mehr reichen, und dafür sorgen will, daß eine sorgsam geplante Invasionsflotte auch ihr Ziel erreicht, stellt ein paar Kreuzer zum Schutz ab.

Schlachtschiffe

Die Riesen der Weltmeere. Durch die extrem langen Produktionszeiten, dürfte jeder Spieler nur sehr wenige Schlachtschiffe in seinem Arsenal haben. Wer allerdings ein solches waffenstarrendes Monster besitzt, kann die Gewässer unsicher machen. Aber Dbacht: Auch ein dicker Pott sollte nicht ohne Geleitschutz fahren.

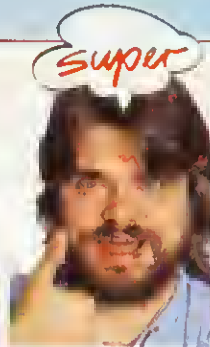
Flugzeugträger

Die Flugzeugträger dienen dazu, maximal 8 Jagdflugzeugen eine Basis fern der eigenen Länder zu bieten. Strategisch ist die Luftuntersützung, besonders bei größeren Eroberungen, unbedingt erforderlich. Sollte sich nur im Verband mit anderen Schiffen in feindliche Gewässer begeben.

Flughäfen

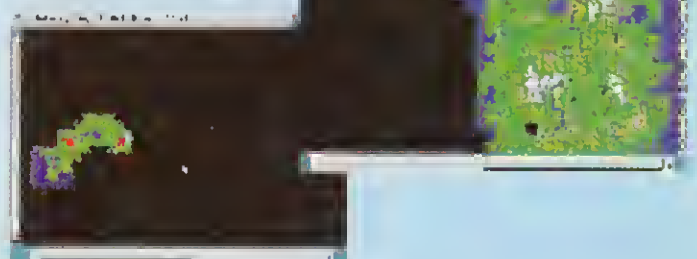
Sind zwar keine Einheit im herkömmlichen Sinne, aber haben einen nicht zu unterschätzenden strategischen Vorteil. Mittels Flughäfen lassen sich vorgeschobene Basen errichten, um die Erforschung unbekannten Geländes voranzutreiben oder feindliche Truppen zu dezimieren, wenn keine Städte in der Nähe sind, wo die Flugzeuge auftanken dürfen.

Von wegen mein lieber Volker: Während Du glücklich auf den frisch installierten Brückenkopf schielst, haben die genialen Generäle Gollert und Hengst heimlich ein paar Panzerdivisionen an der Küste Deiner Domäne gelandet und ein halbes Dutzend Flugplätze installiert.



Schlachtfeld kürt, oder auf der 150x200 Supermaxikarte antretet, Einsteiger oder alter *Empire*-Hase seit, *Empire Deluxe* zieht vom Start weg alle taktischen Spannungsregister. Im Simplemodus haben selbst *Empire*-Neulinge schnelle Erfolgserlebnisse, knallharte Experten haben im "Advanced"-Modus alle Hände voll zu tun, um gegen die knackigen Gegner zu bestehen. Aber genug des Lobes: Zwei strategische Kleinigkeiten fehlen leider. Zum einen vermisste ich Luftlandetruppen (gibt's beispielsweise bei *Global Conquest*), zum anderen können Städte leider nicht durch Einheiten in der Stadt geschützt werden.

Erst seht ihr nur einen kleinen Ausschnitt aus der Karte (links), später sind auch die umliegenden Landstriche erforscht



re Landkarte aus der Vogelperspektive. Im Normalfall ist zu Beginn nur ein kleiner Ausschnitt der Karte zu sehen, der Rest des Landes muß erst erforscht werden. Per Mausklick verschiebt ihr eure Einheiten über das Gelände. Via Menükommando schickt ihr Truppen auf Patrouille, stellt eine Eskorte ab, gebt künftige Ziele an, verladet Einheiten auf Frachter, oder laßt Soldaten Wache schieben. Es lassen sich nicht nur einzelnen Truppen Befehle erteilen, sondern mittels Gruppenmodus auch mehreren Einheiten. Um Informationen über eine Armee, eine Stadt oder ein Gefändefeld zu bekommen, reicht ein Klick auf das entsprechende Feld.

Eine der wichtigsten Aufgaben in *Empire Deluxe* ist das Erobern von Städten. Um eine Stadt einzunehmen müßt ihr Infanteristen oder Panzer auf das Stadtfeld schicken. Nehmen eure Mannen die Stadt erfolgreich, wechselt die Farbe

von weiß zu der Farbe eurer Truppen. Nun dürft ihr angeben, was für Einheiten von nun an in dieser Stadt produziert werden sollen. Gewonnen hat der Spieler, der entweder alle anderen Opponenten von der Landkarte gefegt, oder zur Aufgabe gezwungen hat. mh

Genre: Strategie

Hersteller: New World

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS

85%

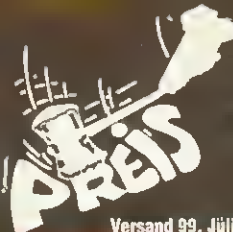
Grafik: 30% Sound: 54%

Schwierigkeit: -

Minimal: 286er mit 16 MHz, EGA, 1 MByte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, VGA, SVGA, mehr Speicher

Geplant für: -



KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt - vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter:

Tel. 0 24 03/2 11 88

Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

99

AMIGA

1869	V	64,99
Abandoned Places 2	V	59,99*
Adventure Collection	A	59,99
Aquatic Games	A	52,99
Archer Mac Lean's Pool Billard	A	46,99
Assassin	A	46,99
ATAC	A	79,99*
B 17 Flying Fortress	A	79,99*
Bard's Tale Construction Set	A	59,99
Bal 2	V	72,99
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V	64,99
BC Kid	A	46,99
Big Box 2	A	52,99
Bills Tomato Game	A	59,99
Bitmap Brothers Vol. 2	A	52,99*
Body Blows	A	48,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
C.A.P.	A	59,99*
Civilization	V	74,99
Creepers	A	59,99*
Darkseed 1.5	V	66,99
Das schwarze Auge 1,5 MB	V	72,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	72,99
Der Patrizier	V	64,99
Desert Strike	A	59,99*
Dung. Mast. & Chaos Str.Back	A	59,99
Dyna Blaster	A	59,99
Dynatech	V	52,99
Eishockey Manager	V	64,99*
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Fantastic Worlds	A	72,99
Fire and Ice	A	46,99
Fly Harder	A	59,99*
Formula One Grand Prix	A	74,99
Goblins 2	V	64,99
Gunship 2000	A	66,99*
Hannibal	V	64,99*
Hexuma	V	79,99
Hired Guns	A	59,99*
History Line 1914-1918	V	79,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Jonathan	V	79,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Lemmings 2	A	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99*
Lionheart	V	52,99
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99
Mad TV	V	62,99
McDonald Land	A	46,99*
Mega Collection	A	48,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Nick Faldo's Champ. Golf	V	79,99
No. 2 Collection	V	64,99
Penthouse Hot Numbers	A	36,99
Pinball Fantasies	A	52,99
Pools of Oarkness	V	64,99
Populous 2 Plus	A	66,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Rampart	A	59,99
Sankt Thomas	V	64,99*
Sensible Soccer	A	48,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Street Fighter 2	A	52,99
The Chaos Engine	A	46,99
The Games - Write a Challenge	A	59,99*
The Greatest	V	54,99
Transarcica	V	52,99
Trodders	A	46,99
Trolls	A	46,99
UGHI	A	46,99
Waxworks	V	59,99
Walker	A	59,99*
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	V	79,99
Wizkid	A	59,99
Zool	A	46,99

AMIGA 1200/4000

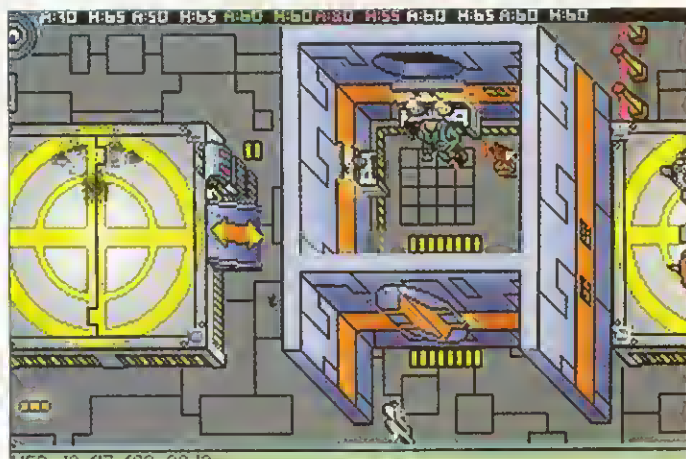
Deluxe Paint 4.5	V	219,99
1869	V	64,99
Zool	A	46,99
Trolls	A	46,99
Whales's Voyage	V	59,99*

IBM/PC

1869	V	79,99
Abandoned Places 2	V	79,99*
Acas of the Pacific	A	64,99
Acas of the Pacific Miss. Disk	A	49,99
Adventure Collection	A	64,99
A-Train	V	92,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	72,99
Battleloads	A	46,99*
Battle Chess 4000 SVGA	A	64,99
Bitmap Brothers Vol. 2	A	52,99*
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Burning Steel	V	79,99
Buzz Aldrin's Race Into Space	A	86,99*
Civilization	V	92,99
Comanche	V	86,99
Creepers	A	79,99
Dark Seed 1.5	V	74,99
Das schwarze Auge	V	79,99
Der Patrizier	V	79,99
Doglight	A	92,99*
Dune 2	V	59,99
Eishockey Manager	V	64,99
Eric the Unready	E	59,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 3	A	92,99
Fire and Ice	A	54,99*
Formula One Grand Prix	A	92,99
Front Page Football	E	64,99
Hannibal	V	79,99*
Hired Guns	A	79,99*
History Line 1914-1918	V	79,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones 4	V	86,99
Inca	A	92,99
Jonathan	V	79,99
Jordan in Flight	A	74,99
Kings Quest 6	V	79,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Lemmings 2	A	79,99
Links 386 Pro	A	92,99
Links 386 Data Mauna Key	A	42,99
Links 386 Data Plnehurst 2	E	42,99
McDonald Land	A	48,99*
Mega Collection	A	48,99*
Might and Magic 4	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Penthouse Hot Numbers	A	36,99
Pinball Dreams	A	56,99*
Populous 2	A	72,99
Sankt Thomas	V	79,99*
Sensible Soccer 92/93	A	54,99*
Shadow of the Comet	V	86,99
Sherlock Holmes	V	79,99
Siege	E	59,99
Sim Lila	V	79,99*
Space Hulk	A	86,99*
Spaceward Hot (Windows)	V	79,99
Star Trek	V	79,99
Street Fighter 2	A	59,99*
Strike Commander	A	86,99*
Strike Commander Speech Pack	A	39,99*
Stunt Island	V	92,99
Take a Break - Pinball	E	48,99*
Task Force 1942	A	92,99
The Complete Chess System	V	79,99
The Games - Summer Chall.	A	59,99
The Greatest (Sammlung)	V	59,99*
The Incredible Machine	V	64,99
The Legacy	A	92,99*
Transarcica	V	52,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Ultima 7: The Black Gate	V	79,99
Ultima Trilogy	A	72,99
Ultima Underworld 1	A	72,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Waxworks	A	59,99
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	39,99
WC 2 Special Operation 2	A	39,99
WC Speech Acc. Pack	A	39,99
WC Deluxe (WC1 + Se.1 + 2)	A	86,99
Wizardry 7	V	86,99
Xenobots	A	74,99*
X-Wing	A	86,99

computerspiele/tests

Schramme goes Space



Sie wissen nicht, was sie tun: *Tegel's Mercenaries*

Tegel's Mercenaries

Das späte 21. Jahrhundert. Statt des friedlichen Utopia ist die Zukunft in Mindcrafts neustem Strategiespiel *Tegel's Mercenaries* eher düster. Galaktische Söldnerbanden durchstreifen das Universum, immer auf der Suche nach einem profitbringenden Kampf. Ihr steigt als Neuling in das Söldnergeschäft ein. Vor den verschiedenen Einsätzen gibt's ein Briefing, in dem die Aufgabe detailliert erklärt wird. Danach heuert Ihr mit dem nötigen Startkapital eine passende Truppe zusammen und rüstet diese mit Waffen aus. Ist die Crew beisammen, geht's in das Einsatzgebiet, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Neben unterschiedlichen Planeten, besuchen Eure Mannen Raumhäfen oder entern fremde Schiffe. Ihr steuert die Truppe via Mausclick und Kommandos

über das Gelände. Verschiedene Fenster geben Auskunft über jeden einzelnen Soldaten, eine aufrufbare Landkarte zeigt das Kampfgebiet in der Übersicht. mh

Genre: Strategie

Hersteller: Mindcraft

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 16%

Gratik: 41% Sound: 49%

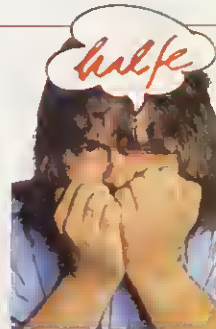
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 Kbyte, Maus

Unterstützt: Soundblaster, XMS-Speicher

Geplant für: -

Auf der Packung von *Tegel's Mercenaries* sollte vorsorglich ein Aufkleber mit der Aufschrift "Vorsicht Basic", angebracht sein. Denn schon nach den ersten Einsätzen kommt der Verdacht auf, daß dieses Spiel von Basic-geschulten Nachwuchsprogrammierern in Szene ge-



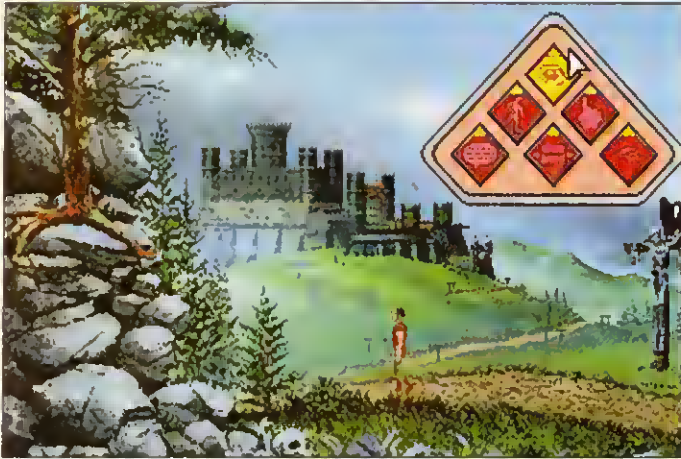
Sprechblasen der Soldaten sind nur verstümmelt oder gar nicht zu erkennen. Die Krone der technischen Meisterleistung ist jedoch die Steuerung der eigenen Truppe. Nur selten folgen die Söldnersprites Eurem Kommando, führen Befehle, wenn überhaupt, nur widerwillig setzt wurde. Die Figuren rucken selbst auf einem 486er im Sekundentakt über den Monitor, kleine

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert, außer die mit „englisch“ E gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.a. Spielepreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Guthab.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preislste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preislste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Teletex Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler

Brummkreisel



Steuer-Pyramide: Auf der Ringwelt wird mit der Maus geteilt.

Ringworld

Revenge of the Patriarch

Man stelle sich einen gigantischen Ringplaneten vor – sechshundert Billionen Quadratmeilen groß. Das bedeutet, um die entsprechende Sonne rotiert eine Welt mit der dreimillionentfachen Oberfläche der Erde. Drei Millionen Planeten in der Reichweite eines schnellen Gleiters. Genug Stoff für unzählige Abenteuer und Geschichten. Ausgedacht hat sich dieses interstellare Unikum der amerikanische Autor Larry Niven, einer der

kreativsten und vielseitigsten seiner Zunft. Seine beiden Bücher "Ringwelt" und "Die Ringwelt Ingenieure" (beide bei Bastei Lübbe erschienen) gehören längst zum Zitatenschatz der Science-fiction-Welt.

Da ist es nur folgerichtig, daß der computerbegeisterte Niven das Szenario zu einem Adventure verfaßt, und seine Helden im Rechner so zu neuem Leben erwachen. Für die technische Umsetzung der

Nivens genialer Fabelstoff hätte eine etwas professionellere Aufbereitung verdient. So liefert die junge Tsunami-Crew allenfalls ein mittelmäßiges Gesellenstück ab. Als besonders störend erweist sich das Fehlen eines intelligenten Mauszeigers. Will man dem Held einen Befehl geben, muß man ständig den Umweg über das Menü wählen. Wer mit einem Gegenstand ein Puzzle lösen will, darf nach jeder Aktion zurück ins



Inventory klicken. Der Gegenstand bleibt nicht in der Hand, sondern wird gleich wieder automatisch im Rucksack verstaut. Trotz dieser nervenden Engpässe hat der halbwegs geschulte Rätselknacker die Ringwelt an einem verregneten Sonntag aufgerollt und die Galaxis gerettet. Wer die Romane kennt, wird trotzdem bei der Stange bleiben; sollte Euch die Ringwelt unbekannt sein, dann ist auch das Programm belanglos.



Problematisch: ein Tiger-Wächter

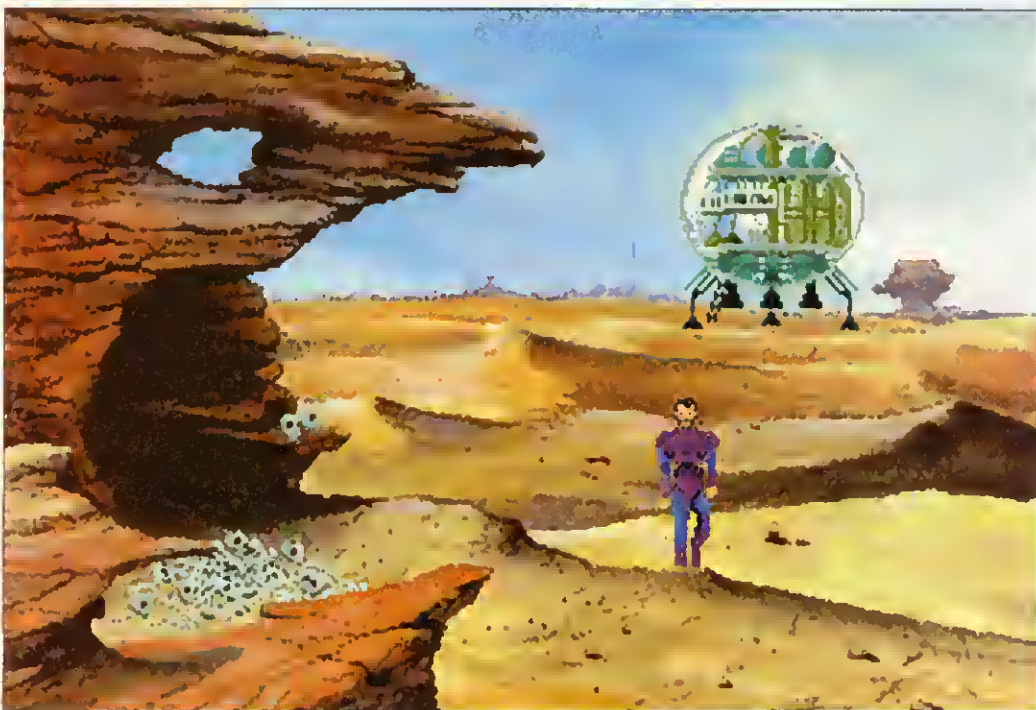


Freie Auswahl dank Maxi-Menü

Ringwelt-Abenteuer ist die neugegründete Firma Tsunami zuständig, eine Splittergruppe von Softwaregigant Sierra.

Die eigentliche Handlung setzt nach Ende der beiden Bücher ein. Louis Wu und sein Kzinti-Freund sind irgendwo auf der Ringwelt verschwollen. Drei Söldner bekommen einen Suchauftrag der Puppeteers, gehen unter Eurer Führung auf die Suche und decken nebenbei eine Verschwörung des Kzinti-Patriarchats auf.

Wer mit Sierra-Abenteuern auf Du und Du steht, wird sich auch in Tsunamis *Ringworld* problemlos zurechtfinden. Der Held wird mit der Maus durch teils scrollende, teils statische Grafiken gesteuert – der Cursor gibt dabei die Richtung an. Auf Knopfdruck erscheint ein kleines Menü auf dem Bildschirm. Wahlweise kann man Gegenstände betrachten, benutzen oder aufnehmen und im Inventory verstauen. Wie inzwischen bei fast allen Abenteuern üblich, laufen auch in *Ringworld* die Gespräche automatisch ab. Ihr klickt einfach mit einem kleinen Sprechblasen-Icon auf die Person, die dann entweder redselig wird oder Euch mit Nichtbeachtung straft. Bei besonders wichtigen Gesprächen wird ein Brustbild der Akteure geladen. vw



Sand im Getriebe: Links im Bild liegen Abenteurer die versagt haben.

Genre: Adventure

Hersteller: Tsunami

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS

49%

Grafik: 58%

Sound: 42%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 Kbyte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib

Geplant für: -

Jute statt Plastik



Ende gut, alles gut: Paquita und ihr Baby sind gerettet.

Eco Quest 2

The Lost Secret of the Rainforest

Adams Papa ist Ozeanograph und Umweltaktivist. Kein Wunder, daß die Familie kaum zu Hause ist, sondern von einem ökologischen Desaster zum nächsten eilt. Nachdem wir im ersten Teil der Eco-Quest-Reihe eine Giftmülldeponie auf dem Meeresgrund entsorgt haben, führt uns *The Lost Secret of the Rainforest*, wie der Name schon vermuten läßt, ins tiefste Amazonien. Dort leitet unser Väterchen ein Projekt, um zusammen mit einigen Indio-Stämmen die totale Zerstörung der grünen Lunge unserer kleinen Welt zu verhindern.

Kaum in Iquitos gelandet, schlägt die örtliche Okomatia zu und klaut Adams Vater seine Unterlagen. Papa marschiert aufs Konsulat, und Adam startet ins Abenteuer.

Der große Erdgeist ruft um Hilfe, und die Tiere des Waldes entführen Adam. Sollte es uns nicht gelingen, den Tierfängern, Bodenspekulanten



Die Familie der Fledermäuse gibt sich witzig

und Umweltferkeln rechtzeitig das unsaubere Handwerk zu legen, stirbt der Wald und zwangsläufig kurze Zeit später auch die Menschheit. Bevor die Welt wieder halbwegs im Lot ist, löschen wir einen kleinen Waldbrand, räumen in einem chaotischen Indianerdorf auf, befreien Tiere aus der Gefangenschaft und entdecken die verfallene Königstadt der Indios.

Adam wird, wie immer mit der Maus, durch den Pixel-Dschungel gesteuert, Gespräche mit der Tier-, Pflanzen- und Naturvölkerwelt laufen dolmetscherfrei und automatisch ab. Selbstredend rafft Ihr Gegenstände in Eurem Inventory zusammen und löst mit den Utensilien hoffentlich alle Rätsel.

In *The Lost Secret of the Rainforest* gibt's jede Menge zu lernen. Mit einem tragbaren Erecorder scannt Ihr Flora und



eine Botschaft vermitteln möchte, macht es dem Adressaten nicht übermäßig schwer. Die Rätseldichte leidet also etwas unter der Informationsfülle – versierte Grübler spielen das Programm in Null Komma nichts durch. *The*

Lost Secret of the Rainforest wendet sich ganz klar an den jüngeren Computerfreund oder die gesellige Familienspielerunde mit Oma, Opa und versammelter Enkelschar. Diese werden allerdings auf hohem pädagogischen Niveau bedient.



Bahn frei: Wächter-Nessie wird in den Schlaf gesungen.

Fauna und erfährt so allerhand Wissenswertes über ökologische Zusammenhänge im Regenwald. Diese nützliche Datenbank benutzt Ihr auch, um einige Puzzle zu lösen. Eine kleine Fledermausfreundin hält auf Wunsch weitere Informationen bereit. Wenn Ihr im scrollenden Regenwald aufräumt und allen Umweltmüll vorbildlich aufsammelt, gibt's außerdem haufenweise Zusatzpunkte. **vw**



Gewußt wie: Wer befreit den Rätselpanther von seinen Ketten?

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster:

MS-DOS 74%

Grafik: 78% Sound: 67%

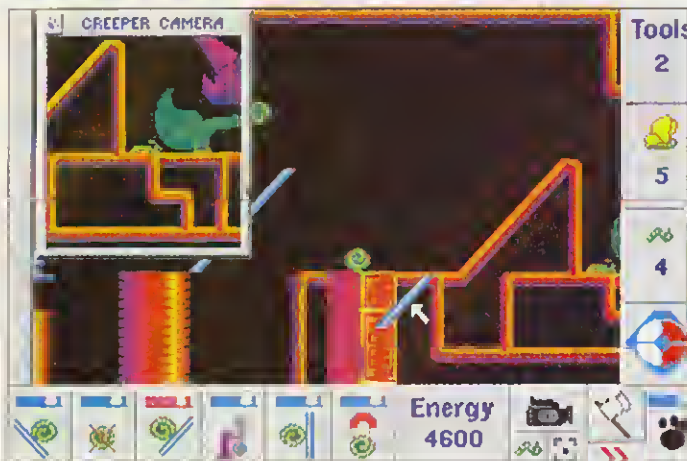
Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga

Wurmstichig



Reality TV: Die Kamera fixiert den Leidensweg der kleinen Raupen.

Creepers

Vergeßt Euer Biologiewissen! Nicht alle Raupen spinnen zwecks Schmetterlings-Entpuppung einen seidenen Kokon. Die Psygnosis-Creepers verzichten auf diese strapaziöse Kleinarbeit und ziehen alljährlich zu den sagenumwobenen "Schmetterlingsbecken". Allerdings ist der verwinkelte Weg zu diesen Ersatzkokons keinesfalls leicht und gefahrlos: Abgründe, Magnetfelder und andere Schikaken müssen die kleinen Kriecher überwinden – stürzen sie zum Beispiel einen Abhang hinunter, rollen sich die Raupen zusammen und hüpfen fortan wie ein Tennisball durch den Level. In der Tradition von Lemmings und Tomato Game greift der Spieler in die Handlung ein und behütet die unbekümmerten Raupen: Ihr könnt Ventilatoren, horizontale und angewinkelte Brückenteile mit der Maus auf dem Spielfeld platzieren. Wenn eine Raupe an einem Hindernis scheitert

und zum Stillstand kommt, hilft nur ein beherzter Schlag mit der Fliegenklatsche, und mit etwas Glück purzelt das Tierchen in das rettende Becken – beliebig oft dürrt Ihr dieses praktische Instrument und die anderen Hilfsmittel allerdings nicht verwenden.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Selling Points

MS-DOS 64%

Gratik: 58% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA, Maus

Unterstützt: Adlib/Gold, Soundblaster/Pro, Roland

Geplant für: -

Die Lemmings sind genial, Bill's Tomato Game ist gut – aber jetzt übertreibt Psygnosis: Auf eine nüchterne Kombination dieser Spiele im Raupengewand hat die Welt nicht gewartet. Creepers reizt nicht nur mit neuen Ideen, sondern auch mit Spielspaß. Die ersten Spielstufen



sind uninteressant leicht, später bekommt man die Raupen nur durch Glück und fleißiges Aus-

probieren in die rettenden Becken. Auch wenn Gimmicks für Kurzweil sorgen und die über 70 Level abwechslungsreich gestaltet sind – die Raupen treiben zum Beispiel im Wald, unter Wasser und in Lego-land ihr Unwesen – den Bundesgesundheitsminister braucht Creepers nicht zu beunruhigen: Suchtgefahr besteht nicht. Haltet Euch lieber an die "Originale".

MultiMedia Soft

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

- 0-1150 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164
- 0-2500 ROSTOCK, Computer & Software
Waldemarstraße 21
- 0-5020 ERFURT, Meienbergstraße 20
Tel. 0361-669742
- 0-5230 SÖMMERDA, Franz Mehning Str. 1
Tel. 03634-42564
- 0-6046 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20, Heußweg 67
Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70, Wendemuthstraße 57
Tel. 040-6528426
- 2000 HAMBURG 73, Saselerstraße 134 d
Tel. 040-6780605
- 2390 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461-54075
- 2430 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04561-16189
- 2440 OLDENBURG, Große Schmutzstr. 4
Tel. 04361-1365
- 4000 DÜSSELDORF, Berta v. Suttner Platz
Hauptbahnhof
Tel. 0211-7883776
- 4100 DUISBURG 1, Gravelottestraße 28
Tel. 0203-667494
- 4400 MÜNSTER, Weseler Straße 48
- 4407 EMSDETTEN, Frauenstraße 23
Tel. 02572-89646
- 4500 OSNABRÜCK, Martinstraße 82
Tel. 0541-434792
- 4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063
- 5090 LEVERKUSEN, Carl Leverkus Str. 2
0214-403207
- 5100 AACHEN, Guilastraße 2
Löhgraben
Tel. 0241-407893
- 5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368
- 6000 FRANKFURT, Mühlgasse 20
Tel. 069-7077575
- 6600 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8
Tel. 0681-53692
- 8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
Tel. 09431-1720

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse an einem MultiMedia Soft Laden? Fordern Sie unsere Information an.

5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

Versandzentrale:

5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

PREISVERGLEICH empfohlen
TOP-ANGEBOTE z.B.:

IBM-PC:

X-Wing, DV 84,95 DM
Strike Commander 89,95 DM
Dune 2, DV 64,95 DM
Lemmings 2 79,95 DM
Pinball Dreams 54,95 DM
Space Quest 5, DV 69,95 DM
Streetfighter 2 64,95 DM

ZUBEHÖR:

Org. Sound Blaster 2.0 187,95 DM
Stereochip 58 2.0 39,95 DM
Org. Soundblaster PRO 3 290,95 DM
Org. Sound Blaster 16ASP 499,95 DM
Soundblaster CROM 499,95 DM
GRAVIS Joystick schwarz 69,90 DM
GRAVIS Gamepad 49,90 DM
THRUSTMASTER Joystick 179,95 DM

AMIGA:

Atac 64,95 DM
Desert Strike 64,95 DM
Gunship 2000 79,95 DM
Jonathan 69,95 DM
Lionheart 54,95 DM
The Chaos Engine 44,95 DM
Walker 64,95 DM

ZUBEHÖR:

Umschaltplatte + Kickstart 1.3 79,95 DM
Umschaltplatte + Kickstart 2.0 119,95 DM
Controller + 85 M8 Festplatte 849,95 DM
2 M8 SIMMS für Festplatte 149,95 DM
Laufwerk 3.5" extern 129,95 DM
RAM Board 512 K8 A5001 54,95 DM
Joystick Competi. MINI STAR 29,95 DM

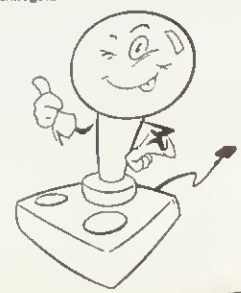
ROLLEN-BRETT-SPIELE:

DSA Basis Spiel 34,95 DM
DSA Mit Mantel, Schwert ... 34,95 DM
DSA Bücher 15,95 DM
MYDGARD Basis Spiel 44,95 DM
MYDGARD Sturm Mokattam 34,95 DM
STAR Quest/HERO Quest 79,95 DM
BATTLETECH Luxusausg. 49,95 DM
PERRY RHODAN Rollenspiel 54,95 DM
RUNE Quest 39,95 DM
CIVILIZATION 2 59,95 DM
Plüsch, Power, Plunder 18,95 DM

Wir sind weder teuflisch noch himmlisch, sondern einfach preiswert!

Über 2000 Computerspiele und über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenverkauf ist teurer, da mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung und Preise solange unser Vorrat reicht. Versandkosten 10,50 DM, ab 300 DM Bestellwert 6,50 DM, ab 600 DM Bestellwert frei. Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft Geschäften angeboten, bitte nachfragen.



Happy Family

Lemmings 2

Klein, etwas grün und meist gebündelt. – Nein, die Rede ist nicht von ökologisch angebautem Schnittlauch, sondern vom gemeinen Lemming. Zwei Jahren vergingen seit ihrem Debüt auf dem Amiga. Im Laufe der Zeit verlebten sich die quirligen Kerlchen neue Biotope ein: den PC, das Mega Drive, Nintendos Super

NES, das Game Gear und sogar der Game Boy fielen der ungebremsen Vermehrung zum Opfer. Nachdem die winzigen Kerlchen alle Systeme überrollt hatten, tauchten die ersten Lemmings-Clones in *Oh! No, more Lemmings* auf. Dann passierte eine ganze Weile nichts – bis die Kultprogrammierer von DMA-Design

Der Lemming (lat. Lemmini)



Nicht nur im Spiel, nein auch in der Wirklichkeit treiben die Lemminge ihr Unwesen. Der Lemming hirscht in verschiedenen Variationen durch die Landschaft. Im besonderen gehört er zu den Wühlmäusen und im speziellen gliedert sich der Lemming in vier Gattungen mit neun Arten. Tobt er nicht auf dem Monitor, fühlt er sich in Tundra, Taiga und Kiefernwäldern wohl. Die natürlichen Vorbilder heißen Halsbandlemming, echter Lemming, Waldlemming und Lemmingmaus. Der Knackpunkt für Spieldesigner Dave Jones war die berühmte Wanderung der Lemminge. Diese Art der aktiven Erholung ist nur beim Berglemming zu beobachten. Da die Berglemminge nicht gerade sexuell aufgeklärte

Tierchen sind, kommt es in bestimmten Abständen zu Überpopulationen. Sprich – dem gern einsamen Berglemming hängt sein gehäßter Nachbar auf der Pelle, und da die Lemminge in dieser Beziehung keinen Spaß verstehen, ziehen sie in Sommer oder Herbst los, um neues Land zu erschließen. Kopf an Schwanz verfällt die Lemminghorde der Massenhysterie. Sie überqueren Flüsse, wobei die ersten der nasse Tod ereilt und die hinteren über die Kadaver der Ertrunkenen steigen. Ein nüchterner Lemming ertrinkt allerdings sehr selten, denn Berglemminge können gut schwimmen und überqueren nur dann ein Gewässer, wenn sie sicher sind, die andere Seite zu erreichen.



Flower Power: Die Lemmings fühlen sich im Garten Eden am wohlsten.

den offiziellen Nachfolger *Lemmings 2* unters Volk brachten.

An der grundsätzlichen Spielidee wurde nicht gerüttelt: Als Lemming-Hüter habt Ihr eine quirlige Herde im Zaum zu halten. Eure einzige Aufgabe ist, die kleinen Kerlchen von einem Tor in ein anderes zu führen. Nichts einfacher als das, doch der Horizont eines Lemmings geht kaum über den Schwanz des Vordermannes hinaus. Eigenbrödlerisch stolpert die Lemmings-Bande durch das mit Fallen gespickte Level. Stoßen sie auf eine Wand oder ein unüberwindbares Hindernis, drehen sie kurzerhand um und rollen das Level von der anderen Seite auf. Einmal ihrem Schicksal überlassen, kullern sie Abhänge hinunter, brutzeln in Feuerchen oder ertrinken in Wasserpflützen. Da es bei den Lemmingen hinten und vorne nicht zur Orientierung reicht, helft Ihr

Sport Frei: Oft müßt Ihr mit weniger als acht verschiedenen Icons auskommen.



aus. Über eine bunte Icon-Reihe laßt Ihr einen aktiven Lemming verschiedene Manöver ausführen. So gewappnet, steuert Ihr die Lemminge sicher durch das Level. Daran ändert sich auch im zweiten Teil nichts.

Nach den überstandenen Abenteuern des ersten Teils zersplitterten die Lemminge in zwölf Stämme, wobei jeder ein Stück seines heißgeliebten Talismans mitnahm. Zu allem Übel geht dem Hüter der Prophezeiung das Licht auf, daß bald die ewige Nacht herein-

brechen wird. Prompt schicken sie einen Lemming, nämlich Euch, auf die Reise, um die restlichen zwölf Stämme zu warnen. Das passende Gebot der Stunde fanden die Lemminge bei J.R.R. Tolemming. Jener schrieb, daß die Völker ihre Zimmermänner zum Bau der Arche senden und der geringste jeder Sippe ein Stück des Talismans zum Treffpunkt bringen sollte. Gesagt, getan. Frohen Mutes macht Ihr Euch auf, um Talisman und Volk zu vereinen. Auf einer bildschirmfüllenden Landkarte sucht Ihr

Cleopatra & Lemming: Selbst zwischen den Pyramiden wuseln die kleinen Plagegeister herum.

Den ersten Teil hat jeder sofort kapiert und ewig gespielt – auch ich wurde zum Entsetzen meiner Familie Lemmings-süchtig. Zur Zeit bin ich auf Entzug, aber Lemmings 2 ließ mich nicht rückfällig werden. Neben meiner eisernen Disziplin gibt es noch zwei andere Ursachen. Zum einen vermisste ich den genialen Zwei-Spieler-Simultanmodus des Vorgängers, zum anderen artet Lemmings 2 in Arbeit aus: Psygnosis hat sich nicht auf den Lorbeeren ausgeruht, sondern das Konzept weiterentwickelt und verkompliziert.



Alle 100 Lemming-Talente kennenzulernen, ist eine zeitintensive Angelegenheit. Beim Vorgänger konnte man sich voll auf die knackigen Rätsel konzentrieren, die Steuerung der Mini-Märtyrer war kein Problem. Lemmings 2 wird stimmungsvoll präsentiert und unterhält die Spieler dank interessanter Level, neuer Ideen und niedlicher Gags blendend – der Witzfaktor hat gegenüber dem Vorgänger noch um ein paar Punkte angezogen. Kein Programm, von dem man in zehn Jahren noch spricht, aber ein toller zweiter Streich.

Selbst ultramoderne Technik wie Laser Blaster oder Flammenwerfer dürfen nicht fehlen. Der altbekannte Treppenbauer wickelt sieben Spezialkräften. Besonders witzig ist der Füller, der Zwischenräume einfach ausgießt.

Ebenfalls neu im Programm ist die Schießfähigkeit. Mit einer Bazooka, dem Mörserlemming oder dem Bogenschützen können praktische Seilverbindungen zu anderen Ufern geknüpft werden. Selbst bei den Fortbewegungen reicht das schöne Gehen nicht mehr: Springen, Schwimmen, Eislaufen, Surfen, ja sogar kopfüber an der Decke strebt der neue Lemming ins Ziel. Habt Ihr Eure Lemmings sicher im Kasten, wird Euch je nach durchgebrachter Lemmingszahl ein goldener, silberner und bronzenener Talisman überreicht, die auf einem klei-

nen Treppchen geehrt werden. Das höchste Ziel eines echten Lemminghüters ist natürlich, aus allen zwölf Völkern den Talisman in Gold abzustauben.

cd

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Psygnosis

AMIGA

84%

Grafik: 78% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 640 KB, EGA, Maus

Unterstützt: Adlib

Gepfamt für:

Der Schwanz des Saurier pfeffert Euch durch die Luft.



Euch eines der zwölf Völker aus und stattet den Auserkorenen einen Besuch ab. Im Laufe der Evolution wurden die Lemmings nicht nur in ihren Aktionen geschickter, sondern auch eigenwilliger. Reichten den Urmemmings noch bescheidene acht Aktionen, um durch alle Level zu klettern, kann man die Fähigkeiten eines modernen Lemmings nur noch in Kategorien zusammenfassen. Der größte Fortschritt wurde in der Luft- und Raumfahrttechnik erreicht. Stürzten sich die alten Lem-

minge mit vorsintflutlichen Fallschirmen in gefährliche Tiefen, wird nun mit Ballons, Düsenrucksäcken, Ikarusflügeln, fliegenden Teppichen und anderen flugfähigen Gerätschaften herumgedüst. Dabei könnt Ihr nicht nur horizontal, sondern auch vertikal durch die Luft hämmern, ein spezielles Ventilator-Icon bläst die Fluglemmings in die gewünschte Richtung. Den größten Zuwachs an neuen Möglichkeiten bekam der Straßenräumdienst: Mit elf neuen Diensten geht es der Landschaft an den Kragen.

Obwohl die Newcomer auf das gleiche Prinzip wie die Urmemmings aufbauen, spielen sich die beiden Teile unterschiedlich. War im ersten Teil die "Bedienung" vom Start an sonnenklar, ist dies im zweiten Teil völlig anders. Bis man sich mit den Funktionen aller Lemmings vertraut gemacht hat, vergehen einige Level. Für experimentierwillige Lemminghüter steigt dadurch der Spielspaß. So kann man nicht nur mit dem Levelaufbau herumhantieren, sondern bekommt als Gratiselment die unzähligen Funktionen dazu. Die Hintergrundstory motiviert den Spieler, auch an schwierigen Stellen nicht gleich den Kopf hängen zu lassen. Be-



sonders gelungen ist die grafische und spielerische Abwechslung in den einzelnen Stämmen. Anscheinend hat Dave Jones und sein DMA-Team auf dem Amiga optimale Entwicklerbedingungen. Technisch lassen sich die Lemmings mit sanften Scrolling, schmackigen Farbverläufen und spritzigen Soundeffekten die Sonne auf den Pelz scheinen. Was im ersten Teil für den ultimativen Fun-Schub sorgte, läßt der Nachfolger schmerzlich vermissen: Nach dem genialen Zwei-Spieler-Modus und einer Festplatteninstallation sucht man vergeblich. Trotzdem darf gefeiert werden – das Lemmings-Comeback ist geglückt.

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Woruf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich,

Populous 2, Monkey Island

2/92 Spiele des Jahres – alle Highlights '91,

Tips & Tricks total, Wizardry 7

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle

Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff

Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich,

John Madden Football, Soulblader, Super Contra

6/92 CD-RDM total: das Grusel-Adventure

Guest van Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4,

Parasol Stars, Ultima Underworld

7/92 Cyperspace: the Lawnmower Man,

die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste

8/92 Die Mega-Messe: CES, Lianheart, neue „Sim“-Spiele,

alles über Tolkien, Gateway, Superscape

9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, unter der Lupe:

Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

10/92 Task Force 1942, Sherlock Holmes,

Kyrandia, Lemmings 2

11/92 X-Wing Sternenbollerei in 3D,

die aktuellsten Rennspiele, High-End Amigo

12/92 NHLPA Hockey, Blue Byte, Simulation total,

Betrayal at Krondor

1/93 Ultima Underworld 2, Maniac Mansion 2:

Day of the Tentacle, Erotik-Report, Camanche

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)

2/92 (Tips & Tricks)

3/92 (Die 100 besten Spiele 1992)

Stück: _____

Stück: _____

Stück: _____

Summe: _____ DM

„Powerardner“ zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle _____ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: _____ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag _____ DM

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Ever Lieblingsspiel gewinnen. Lasst Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiele willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

ssum

tionellen Teil

rt (kn),

Redaktion:

089/46 13-50 46

irs oder mit dem Namen des Autors

erne von der Redaktion angenommen.
e auch an anderer Stelle zur Veröffent-
worden sein, so muß das angegeben
+ Zustimmung zum Abdruck in den von
Publikationen. Honorare nach Vereinba-
keine Haftung übernommen.

nzer
dort

Mark (421)

0044-81340-5058,

ll.: 001-415-358-9500,

959, Fax: 008862-715-1950

4-1925, Fax: 0081-33595-1709

1-751494, Fax: 0039-31-751482

42, Fax: 0031-2153-10572

2256, Fax: 00972-3-556-6944

319, Fax: 00822-757-5789

2-7640989, Fax: 00852-7643857

Januar 1993

igenabteilung:

089/4613-789

trieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

ent-Service:

ervice

Neckarsulm

ax: 07132/6563

0 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

ff Anträge)

33, A-5020 Salzburg.

0 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

gruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-

, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

31, 7170 Schwäbisch-Hall
enen Beiträge sind urheberrechtlich
halten. Reproduktionen, gleich welcher
anverarbeitungsanlagen, nur mit schrift-
öffentlichung kann nicht geschlossen
endete Bezeichnung frei von gewerb-

unzutreffende Informationen oder in
hier enthalten sein sollten, kommt eine
oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

chienenen Beiträge können für Werbe-
den.

089/4613-232.

äft

r Doll, Dieter Streit

13-100

an: Familie Otmar und Karin Weber,
Baldham; Aufsichtsrat:
i (stellv. Vorsitzender),
ber.



POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

- ☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)
☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckorsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10054

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckorsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Das Power

Dir jeden Mo

Die oktu

Computer- und
Gatestet

Di

Die

DEINS



The Looser is...

Sehr geehrter Herr Möller, im großen und ganzen stimme ich Ihnen zu, daß der Preisverfall, der heute noch genannten High-End-PCs (486 DY2, 66 MHz,...) sehr rapide ist, und auch die Ansprüche an den PC immer mehr steigen. Was waren das noch für Zeiten, als man den PC-10 mit seinen 640 KByte und Monochromgrafik huldigte. Doch so lange ist das gar nicht her. Wenn man die Computerentwicklung, damit meine ich den Hardwaremarkt, betrachtet, so ist in den letzten einhalb Jahren ein wahres Weltwunder geschehen. Es hat noch verhältnismäßig lange gedauert, bis man vom 8086 oder 80286 zu etwas Höherem wie 386 S oder DX aufstieg. Auch die momentanen Leistungsbrecher 486 DX2 gehören in ca. 4 bis 5 Monaten zum alten Eisen. Denn kaum hat Intel den 586 angekündigt, so stehen die Entwicklungen des 686 an. Unter diesem Zeitdruck steht vor allem die Softwareentwicklung, denn berücksichtigt man 1 Jahr von der Planung eines Programmes bis zu seiner Fertigstellung, so sind diese den Ansprüchen der High-End-User nicht mehr gewachsen. Denn dann werden schon neue Maßstäbe gesetzt. Gerade auf dem Spielesektor verlangt man immer flüssigere Animationen, immer buntere und hochauflösendere Grafiken. Wer kauft heute noch einen gebrauchten PC für 1600 Mark, wenn er für das gleiche Geld einen besseren und vor allem neuen Computer bekommt? Und genau da liegt meiner Meinung nach der Haken. Immer mehr Billiganbieter wollen sich durch Japan-Importe oder durch "geklonte" Billigprodukte einen Marktanteil verschaffen. Wer bringt denn schon das Geld auf für einen angeblich so teuren IBM-Computer, wenn es die vermeintlich besseren

Billigprodukte gibt. Keine Einwände – doch ist irgendwann mal etwas kaputt an meinem Billigteil, fliegt es weg, weil die Reparatur (meist) aus eigener Tasche gezahlt werden muß. Und bleicht man die Reparatur, so kommt man am Ende auf den Preis, den man für einen Markencomputer (mit gleicher Ausstattung) zahlt – und dort ist die Fehlproduktion wesentlich geringer! Und da sind wir beim Thema Umwelt: Dumping-Anbieter kalkulieren doch mindestens 6 Prozent Fehlerquote bei ihren Produkten ein, von denen 4 Prozent dann gleich auf den Schrott wandern. Für diese "Billigprofis" ist die Wirtschaftlichkeit ein Punkt – warum auch nicht, doch die Umwelt ist dann der Looser.

Jochen Platz, Trechlingshausen
Lutz Schmitt, Bergheim

Ich kann Euch und Klaus Möller zur ZDF-Kolumne nur beglückwünschen. Nach den ersten beiden schwachen Ausgaben ist diese Kolumne ein wichtiger Bestandteil der Zeitschrift geworden, die den Themenhorizont über bloße Spieltests erweitert.

Ich kann Herrn Möller nicht zustimmen, wenn er sich über die immer höheren Ansprüche der Spiele an die Systemressourcen (Speicher/Festplatte/Rechenleistung) eines PC beschwert. Bei dem rasend schnellen Fortschreiten der Technologie darf der Käufer von einem Spielehersteller erwarten, daß dieser die sich dadurch bietenden Möglichkeiten auch ausnützt. Wenn heute ein Hersteller mit einem Spruch wie "läuft auch auf einem 286" wirbt, dann ist das ein Grund, sich dieses Spiel nicht zu kaufen. Ein schneller 386er wird heute als Einstiegsmaschine angesehen und bald – wenn das Erscheinen des Pentium die Preise weiter drückt – wird der 486er diese Rolle übernehmen. Warum sollten moderne Spiele diese Fähigkeit

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg)
Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bühl, Andrea Danzer, Conny Pflanzner

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Utendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Interplay/Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H.K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm

Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustelgebühren)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 084/519131,

Jahresabonnement: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unfutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streil

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten, Familie Otmar und Karin Weber,

München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat;

Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender),

Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.





ten nicht ausnützen? Schließlich möchte jeder, daß sich das Genre Computerspiel weiterentwickelt. Strike Commander wird inklusive Speech Pack à ca. 53 MByte auf der Festplatte belegen und unter 33 MHz nicht laufen. Weiter so! Wenn Origin schon mit dem Virtual-Reality-Handschuh experimentiert, dann bekomme ich feuchte Augen und nicht etwa Angst, daß meine Hardware veraltet sein könnte.

Cristian Copen, Taufkirchen

Konkurrenz

Leider muß ich feststellen, daß Ihr Euch zunehmend den Videospielen widmet. Es gibt inzwischen genügend Hefte für Videospiele, und wer es allen recht machen will, macht es am Ende keinem recht. Hinzu kommt, daß die Entwicklung wohl eindeutig in Richtung der hochwertigen Computer geht, hier wohl in erster Linie in Richtung PC. Einige Verlagshäuser haben diesen Trend erkannt, sie verlegen zunehmend Zeitschriften von guter Qualität für diese Zielgruppe, ergo: Eure schärfste Konkurrenz sind die neuen. Denkt daran, daß auch Ihr mit neuem Konzept Nr. 1 geworden seid. Es wäre schade, wenn auch Ihr nur noch ein Blatt unter vielen würdet.

C. Bielezki, Düsseldorf

Kontaktsucht

Als passionierter Rollenspieler (besonders die Ultima-Reihe) find ich den Artikel "Es Spukt" über Richard Garriotts Halloween-Party äußerst interessant. Wie lautet die Kontaktadresse von ihm, da ich ihm gerne persönlich schreiben möchte.

Marco Schuchardt, Essen

Da Richard ein vielbeschäftigter Mann ist, können wir zwar nicht garantieren, daß Du sofort eine Antwort erhältst, aber ein Versuch kann nicht schaden. Schick Deine Briefe einfach an folgende Adresse:

Origin
110 Wild Basin Road
Suite 230
Austin, Texas 78746

Telefonitis

Eure neue On-line-Ecke ist eine prima Idee. Aber es wäre gut, wenn Ihr zu den Spielen noch ausführlichere Informationen geben könntet, z.B. ob die Programme nur Modems oder auch einfache Direktverbindungen per Nullmodem-Kabel unterstützen. Wie wäre es außerdem mit einer Kurzbewertung wie in der Scenery-Corner?

Dirk Schöttler, Osterode-Förste

Bei Spielen, die mehr als nur die obligatorische Link-Verbindung unterstützen, wird dies im passenden Test natürlich erwähnt. In der On-line-Ecke beschäftigen wir uns sowieso fast ausschließlich mit Programmen, die mehr Optionen bieten. Einen Bewertungskasten lassen wir fürs erste weg, weil die Spiele, die den Weg in die On-line-Ecke finden, in aller Regel die Modem-Highlights sind. mh

Hingerissen

In dem Comic in Ausgabe 1/93 war das Foto von einer total süßen "DTP-Hexe" zu sehen, nämlich die mit den großen blauen Augen unter dem Bild von der anderen Hexe mit dem Schrumpfkopf in der Hand. Ja, genau Du! Du hast mich sofort mit Deinen weitaufgerissenen Augen hypnotisiert, daß man mich nur mit Mühe wieder zum Bewußtsein brachte. Schönste Grüße!

Oliver Augustin, Galsenkirchen

Umbrüche

Von Zeit zu Zeit liest man in den Leserzuschriften, daß Computerbesitzer sich durch den Videospieleteil "belästigt" fühlen, weil Konsolen "hauptsächlich für Kinder" seien und es "genügend Videospielemagazine auf dem Markt" gäbe. Dazu möchte ich folgendes bemerken: Die Zeit, in der Konsolen hauptsächlich Kinderspielzeug waren, endet spätestens 1993, da die Hardware der führenden Konsolenhersteller (Sega, Nintendo) den heutigen Computerstandard erreichen, wenn nicht überflügelt wird. Mit Einführung der CD-ROM-Erweiterung für das Mega Drive und das Super Nintendo wird es einen gewaltigen Umbruch am Markt geben. Das SNES-CD-ROM wird, sollten sich die Gerüchte bestätigen, weit-

PC/IBM

1889 HANDELSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES OF THE PACIFIC MISSION BUILDER VGA	49,90
ACES MISSION DISK WW II 1948 VGA	49,90
ACES OVER EUROPE VGA *	79,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ARMORED FIST VGA	79,90
ARMOUR GEDCON DT. ANL. VGA	85,90
B.A.2 VGA DT.	89,90
RATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLEHESS 4000 DT. ANL. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK K/D/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONGOR VGA *	75,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE VGA *	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	79,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
GASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	85,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM * MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ANAC MAN/SON/	
ZAK MCCRACKEN/	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK NUR F. ENGL. VERSION *	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	79,90
CONTRACT SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE ALF	
SCHICKSALSCHLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFOIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA *	99,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	79,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	
TERMINATOR 2 WWF WRESTLING	85,90
ELITE 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
DYNABLAST KOMPL. DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	89,90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFREST VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONEN KOMPL. DT. VGA	89,90
ERIC THE UNREADY VGA	85,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
EURO SOCCER DT. ANL.	49,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS. *	79,90
EZ KOSMOS-ASTRONOMIEPROGRAMM KMDPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ COS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSIONS VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	85,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE ..KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLBINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GOLF - MICROSOFT - FÜR WINDOWS VGA	109,90
GRAND MASTER EAGLE DT. ANL.	75,90
QUINSHIP 2000 DT. VGA	59,90
QUINSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	89,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	79,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	105,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	69,90
HIREDD GUNS VGA	85,90
HISTORY LINE: BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	49,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	85,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA *	99,90
KINGSQUEST 8 VGA KOMPL. DT.	90,90
K.O.B. DT. ANL. VGA	69,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEADS UNITED DT. ANL.	54,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND OF KYRANIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRD. NUR AB 386 ER VGA	89,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA *	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	75,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MERCENARIES VGA	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA *	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIOTIZ KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	59,90
PINBALL DREAMS KOMPL. DT. VGA	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RADARCOM DT. ANL. VGA	59,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	55,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	85,90
ROME AD 82 DT. ANL. VGA	89,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	39,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	75,90
SIEGE VGA	99,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	65,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	89,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	69,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	89,90
SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK - VGA	79,90

PC/IBM

SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	
/BLACK GDLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTRK 25 IN ANVU KOMPL. DT. VGA	85,90
STREET FIGHTER	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA *	99,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486/5/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRE SS	
/JIMMY WHITE SNOOKER/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSACTIGA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	89,90
TROILS DT. ANL.	49,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS VGA	79,90
WORKWORKS KONG DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	55,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WINTER CHALLENGE 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	19,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
X WING DT. ANL. VGA	65,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
B17 FLYING Fortress - MICROPROSE	49,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLUE MAX - ACES OF GREAT WAR - VGA NUR 5,25	29,90
CAPTIVE	29,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA DT.	39,90
CHAMURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COLONELS BEQUEST SIERRA	34,90
COMMAND H.O. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
CRASH COURSE VGA 5,25	29,90
CYCLES - ACCOLADE	15,90
DEADLINE - INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
COILBE DRAGON 3 NUR 3,5	29,90
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
ELVIRA 1 MISTRESS 0 T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3,5	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR	29,90
FLAMES OF FREEDOM - MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5	34,90
FOUNDAIT - ACCOLADE - NUR 5,25	29,90
HARDBALL 3 ACCOLADE	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25	45,90
HERO QUEST - BREITSPIELUMSETZUND	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5	34,90
KINGS QUEST 5 - KOMPL. DT. VGA NUR 5,25	49,90
KING ARTHUR - INFOCOM	9,90
LEISURE SUIT LARRY 3 NUR 3,5	29,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE - NUR 5,25	29,90
LINKS GOLF - ACCESS VGA	49,90
MAINESTER UNITED EUROPE 5,25	49,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5	29,90
MINOGAMES INCL.	29,90
WATERLOO/CONF. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PINBALL MAGIC 3,5	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5 SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	18,90
PROPECY - INFOCOM	9,90
RAILROAD TYCON CLASSIC ENGL. VGA	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5	29,90
SHADOW LANDS NUR 3,5 KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SHOGUN - INFOCOM	9,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SIMPSONS VGA	29,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLIANCE 3,5	29,90
STARTRK 2 - V.	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPREMACY NUR 3,5	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION	29,90
TERDRIVE 2 COLLECTION DT. ANL.	29,90
TERMINATOR 2 3,5	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA 4	29,90
ULTIMA 5	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25 DT. VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5	29,90
WISBRINGER - INFOCOM	9,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MCCRACKEN NUR 3,5	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 90 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	65,90
GRAVIS ULTRASOUND - SOUNDKARTE	329,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTRL. THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT	65,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL. THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATE	8,90
MIDBLASTER	309,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	848,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUBBER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALE SOUNDK	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	299,90
SOUNDMASTER 2 COVXG	199,90
VIDEOBLASTER	529,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

ANIMATION MAGIC	75,90
CD CADDYS	19,90
CHESS MASTER 3000	99,90
DANGER NDT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZER KOMPL. DT.	69,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausgas Grafik, PO & Shareware	59,90
HDT NFWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
M1 TANK PLATOON	69,90
MAGIC CONNECT PHOTO READER	59,90
MANTIS - MICROPROSE	99,90
MIG 28 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 - LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS 1 YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600	99,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele, DTP, Grafik, Animat.,	45,90
SPACE SENSATION	49,90
SPACE QUEST 4	79,90
SUPREMACY	99,90
TRAVEL MAGIC	59,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	9,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	39,90
BUCKOHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	39,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
COVER GIRL STRIP POKER	9,90
ENGLAND CHAMP, SPECIAL	9,90
ERSEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	9,90
GRAND MONSTER SLAM	9,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	49,90
GUNSHIP DT.	9,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	9,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	9,90
KICK OFF	9,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	39,90
MICROPROSE SOCCER	9,90
MIGHTY BOMB JACK	9,90
DIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	9,90
POTPANIC DT. ANL.	9,90
POWER UP COMP. INCL. X-OUT/ALTERED BEAST	9,90
TURRICAN/CHASE N.Q./RAINBOW ISLANDS	19,90
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE	19,90
RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	9,90
RBI 2 BASEBALL	19,90
SHANGHAI	9,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	49,90
BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	39,90
STEVE DAVIS SNOOKER	9,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	14,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	9,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UGH II DT. ANL.	9,90
WWF WRESTLING	14,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	42,90
WINTER CAMP	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRANDERAT 2T. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRUNGSFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
DONALD DUCK QUACKSPOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	79,90
GRAND SLAM DT. ANL.	89,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	65,90
INTERCEPT F22 DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	65,90
LEMMINGS DT. ANL. *	65,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	65,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N.H.L. PA 90 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	75,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Atari/Amiga

1889 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	65,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	119,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL. *	54,90
ARCHER MCLANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
AV88 HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB *	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1 MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	65,90
CASAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	69,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	65,90
/ 688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL WORLD DT. ANL.	65,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTA KOMPL. DT. 1 MB	69,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGEN DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	95,90
COMINUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2	59,90
/WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES	65,90
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. *	75,90
EILYSIUM DT. ANL.	59,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERSEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	65,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/	79,90
REALMS/MEGA LOMANIA/WONDERL. DT. ANL.	85,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	65,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
FUES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOBLINS DT. ANL.	65,90
GOBLINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GODS DT.	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	84,90
HEAD TO HEAD F19 SI Fighter & MIG29 Super Falc 1 MB	65,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIED GUNS DT. ANL.	65,90
HISTORY LINE - SATTELISLE 2 DT.	79,90
HOCKEY KOMPL. DT.	65,90
HUMANS KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *	45,90
INDIANA JONES 4	99,90
FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. *	79,90
K Q B KOMPL. DT. 1 MB	54,90
LEADS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIR KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANIA 1 MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	89,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILE DT. ANL.	65,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *	54,90
MEGA MIX COMPL. INCL. LEANDER	59,90
/AGONY/ORK DT. ANL.	65,90
MEGA SPORTS COMPL. DT. ANL.	65,90
MIGHT & MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB	59,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	65,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIOT 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PRINCE OF PERSIA - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	69,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1 MB	59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB	59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHET OF THE SHADOW 1 MB	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
HAVING MAD COMPILE INCL. MEGA TWINS	59,90
/ROBOCOD J.P. 2/ROULAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1 MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *	65,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90

Atari/Amiga

ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1 MB	55,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	65,90
SIM CITY/POPULOUS COMPL. DT.	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION - STARBYTE - DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF	59,90
INDIANAPOLIS 500ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 3 COLLECTION INCL. WINZER/	59,90
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SWORD OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE,	59,90
JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSACTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1 MB	75,90
TROLDERS DT. ANL.	85,90
TROLLS DT. ANL.	54,90
U G H 1 DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	85,90
WALKER DT. ANL. *	65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1 MB	59,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB *	75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.	79,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOZ DT. ANL.	59,90

Prelshits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
40 SPORTS BOXING	19,90
40 SPORTS DRIVING	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILE	34,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALIN	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIO	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATHMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHES 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN *	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUCKOHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DEADBOY 1 MB	39,90
DEADLINE - INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILE	29,90
EMILYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS 1 MB	29,90
FIRST SAMURAI	29,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLER	29,90
GEM 'X'	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	15,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	39,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS COLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	29,90
KINGS QUEST 1 MB	29,90
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	35,90
KNIGHTS OF THE SKY 1 MB	29,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LIFE & DEATH 1	39,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH	29,90
/CDRUPTION/GUILD OF THIEVES	29,90
MAGNUM COMPILE	19,90
MANCHESTER UNITED	29,90

Preishits Amiga

MAX PACK COMPILE INCL. TURRICAN 2/
NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON
MICROPROSE SOCCER
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB
MIG 28 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES
/GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ETC
M.U.D.S. KOMPL. DT.
NORTH & SOUTH
OUTRUN EUROPE DT. ANL.
PANZA KICK BDKING DT. ANL.
PAPERBOY 2
PARAMAX DT. ANL.
PARASOL STARS (RAINBOW ISLANDS 2)
PEGASUS
PICAYON
PINBALL MAGIC DT. ANL.
P. P. HAMMER
POPULOUS DT.
POPULOUS DATA
PREHISTORIC
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)
PUZZNIK
R-TYPE
R-TYPE 2
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE
/RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY
RAINBOW ISLANDS
RBI 2 BASEBALL
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL
SHINOBI
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT
SHUFFLEPACK CAFE
SILKWORK
SIMPSONS DT. ANL.
SKYCHASE
SOCCEMANIA COMPILE
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB - SIERRA
LIGHT 2 DT. ANL. 1 MB
STRIKER - SOCCER
SUPERPLEX
SUPER HANG ON
SUPER MONACO GRAND PRIX
SWITCHBLADE 2
SWIV
TEAM SUZUKI
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.
TERMINATOR 2
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -
THUNDERHAWK APT 73 M DT. ANL. 1 MB
TRIVIAL PURSUIT
TURRICAN 2 DT. ANL.
TURTLES TEL 2
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.
TV SPORTS BOXING DT. ANL.
UMS 2 DT. ANL. 1 MB
UNREAL 1 MB
UNTOUCHABLES
UTOPIA
VIDEO KID
VIKING CHILD
WATERLOO
WISHBRINGER .INFOCOM-
WINTER SUPERSPORTS 92
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.
WWF WRESTLING TEL 1
ZAK MCCRACKEN
ZORK 1-3,JEWEELS

aus vielfältigere Möglichkeiten bieten als der heute am weitesten verbreitete CD-ROM-Standard für PCs. Nur die neueste Generation, der CD-ROM-Standard XA wird mithalten können, wenn die Konsolen dem PC die Marktanteile abgraben. Immer mehr Spieler werden sich mit den zunehmenden Fähigkeiten der Konsolen diesen zuwenden, da der PC eigentlich zum Spielen viel zu kompliziert konzipiert ist. Spiele wie X-Wing, Strike Commander oder Links 386 Pro werden nicht mehr länger eine Domäne der PC-Besitzer bleiben. Ich wage die kühne Voraussage, daß in spätestens 5 Jahren der PC als Spielmaschine vom Markt verschwunden sein wird. Dafür werden wir Konsolen erleben, die mittels ausgeklügelter Spezialchips alles in den Schatten stellen werden, was wir heute zur Spitze der Computerspiele zählen. Kein noch so schneller Intel-Chip wird in der Lage sein, den aggressiv gepowerten Hardwareentwicklungen und Erweiterungen der Konsolenhersteller Paroli zu bieten.

Michael Riedel, Berlin

Techniklitanei

Ihr habt in der Ausgabe 2/93 auf den Seiten 16, 17 und 133 die technischen Spezifikationen von X-Wing, A-Wing, TIE-Interceptor und Millennium Falcon angegeben. Außerdem habt Ihr auf den Seiten auch etwas über die Geschichte des X-Wing erzählt, sowie Fachausdrücke à la MGL I oder MKI-Module benutzt. Woher habt Ihr diese Daten? Aus einem "Star-Wars"-Lexikon, von den Regisseuren der Filme oder habt Ihr sie Euch ausgedacht? Falls Ihr sie aus einem "Star-Wars-Lexikon" habt, gebt bitte an, wieviel es kostet und wo man es bekommt. Falls Ihr sie von den Regisseuren habt, gebt bitte ihre Adresse und Telefonnummer an.

Daniel Halm, Aachen

Es gibt tatsächlich eine Art Lexikon. Das Nachschlagewerk im Taschenbuchformat "A Guide to the Star Wars Universe" von Raymond Velasco ist meines Wissens aber nicht mehr im Handel. Empfehlenswerter, informativer und verfügbar ist das Rollenspiel "Star

Wars: The Roleplaying Game" und insbesondere das dazugehörige "Star Wars Sourcebook" (je etwa 50 Mark) von West End Games. Neben einem schicken Rollenspiel erhält Ihr viele Hintergrundinformationen über Skywalker, Vader, X-Wing und Konsorten – leider nur in Englisch. Erhältlich u. a. bei "Andere Welten" in Hamburg (Tel. 040/44 31 18).
js

Action-Replay

Noch eine kleine Frage zu der Action-Replay-Card: Ist sie wirklich so gut, wie einige sagen und holt dieses Modul versteckte Cheats hervor? Sind diese Cheats auf dem Modul gespeichert? Ist das Preis-Leistungs-Verhältnis O.K., dann würde ich mir eines zulegen.

Marco Schröder, Hamburg

Ein Action-Replay ist eigentlich nichts weiter, als ein Speicherzellen-Blockierer. Vor dem Spiel wird in einem Menü ein bestimmter Wert eingetragen. Im Spiel lügt das Replay der Konsole vor, an der betreffen-

den Stelle stünde im Modul der eingetragene Wert. Im einfachsten Fall ist dies zum Beispiel die Anzahl der verbleibenden Leben. Das Action-Replay hält den einmal eingetragenen Wert (z.B. 5) fest. Bei jedem Mal, wenn Du eigentlich ein Leben verlieren würdest, setzt die Konsole den Lebenszähler um eins herunter, das Replay behauptet jedoch weiterhin, die Anzahl sei fünf – und so bleibt's dabei. Noch etwas durchtriebener geht die Pro-Version des Action-Replays zur Sache. Bei der normalen Version ergibt sich meist das Problem "Wo kriege ich den richtigen Code für mein Spiel her?". Mit der Pro-Version kannst Du die Codes selbst ermitteln. Dies geschieht grob gesehen durch mehrmaligen Vergleich und schrittweise Annäherung an die richtige Speicherzelle. Den Schummelmöglichkeiten sind eigentlich keine Grenzen gesetzt. Die Bedienung des Action-Replay-Pro ist einfach und komfortabel. Für Leute, die genug Selbstdisziplin mitbringen, nicht jedes neue Spiel gleich mit Replay durchzuzocken, ist das Schummelmodul für ca. 150 Mark eine lohnende Anschaffung.

Ignoranten

Leider muß ich feststellen, in der POWER PLAY der Amiga in letzter Zeit ziemlich unfair behandelt wird. Immer wieder wird angeprangert, daß Spiele auf einem Rechner ohne Turbokarte und Festplatte langsam bis unspielbar sind, was sich in der Bewertung niederschlägt. Beispiele: Wing Commander: "Schneller als alle anderen Versionen", aber well auf einem A 500 zu langsam, auf 38% abgewertet.

Andy Jones 4: "Disketten-Hatz", "ohne Turbokarte warten wir (...) 3 Sekunden auf eine Reaktion".

Falls es an Euch vorbeigegangen sein sollte, hier einige Fakten:

1. A 500 und A 2000 werden nicht mehr hergestellt, der einzige 7,68 MHz Amiga, der noch hergestellt wird, ist ein Ladehüter.
2. Der derzeit meistverkaufte Amiga ist der fünffmal schnellere A 1200 und A 4000.
3. Ca. 30% aller "alten" Amigas haben eine Turbokarte, 50% eine Festplatte. Ihr testet PC-Spiele ja auch

nicht auf 12 MHz 286ern ohne Festplatte. Wenn Ihr weiterhin Amiga-Spiele wegen ihrer Langsamkeit runtermacht, leistet Ihr nur dem gerade mühsam abgemachten Amiga-Sterben weiter Vorschub. Ein bißchen mehr Objektivität wäre hier wünschenswert.

Kai Rode, Wuppertal

Warum habt Ihr nicht zusätzlich noch eine Blitter-Bremse und ein langsames Uralt-RAM eingebaut, dann hättet Ihr noch schlechter bewerten können. Habt Ihr Wing Commander etwa auf einem 80286-PC getestet? Warum bezieht sich die Wertung nicht auf einen Amiga 1200 oder 4000? Hat das vielleicht etwas mit dem im selben Heft vorhandenen Loblied auf den PC zu tun?

Olaf Gaike, Duisburg

Ganz allgemein kann ich verstehen, daß Ihr von den Möglichkeiten des PCs ganz besoffen seid, doch solltet Ihr bei Euren Wertungen auch daran denken, daß Amiga Benutzer eben nicht so verwöhnt und daher auch leichter zufrieden-

zustellen sind. Ein gutes Spiel – und wer sollte das eigentlich besser wissen als Ihr – setzt sich eben nicht nur aus bombastischen Sound- und Grafiksensationen zusammen.

Ralf Wilgals, Gillingen

Tja, da sind wir Euch wohl einige Erklärungen schuldig. Als erstes nehmen wir mal den Bewertungsmaßstab unter die Lupe. Sowohl Wing Commander als auch Indy 4 wurden, wie alle Amiga-Spiele, nach einem einheitlichen Maßstab bewertet. Das heißt, sie wurden (unter anderem) auf einem normalen A 500 (1 MByte, Zweitlaufwerk) gespielt. Natürlich schauen wir uns die "größeren" Spiele auch auf "größeren" Rechnern an (A 3000). Unsere Wertung bezieht sich dabei jedoch auf den jeweils gebräuchlichen Standard. Nach unserer letzten Umfrage besaß die erdrückende Mehrheit unserer Amiga-besitzenden Leser einen A 500. Ob dieser nun veraltet, abgesetzt oder gar indiziert wurde es spielt keine Rolle. Deshalb beziehen sich die Wertungen auf eben dieses Modell. Im MS-DOS-Sektor erwies sich

ein 386er mit 25 MHz als Standard. Die Wertungen beziehen sich demnach auf diese Rechner. Besitzt jemand also eine andere, gar viel fixere Computeranlage, darf er das Auge über den Meinungskasten schweifen lassen. Bestehen herausragende Qualitätsunterschiede zwischen dem auf der Standardausführung getesteten Spiel und demselben auf der High-End-Station, wird's im Kästchen vermerkt (siehe Wing Commander). Sobald die Mehrheit aller Amiga-Fans mit Turbokarten, Festplatten oder gar schrankgroßen Zusatzblättern und Paula-6000-Customs ausgerüstet sind, beziehen sich die Wertungen auf das entsprechende High-End-Gerät. Sollte sich in Zukunft der 1200er durchsetzen, gibt's den neuen Bewertungsmaßstab. In die Diskussion, ob nun ein A 4000 oder Intels 486er in Sachen Rechenpower die Nase vorn hat, schalten wir uns erst gar nicht ein. Wir testen Spiele und sehen lediglich, daß für den 486er bereits High-End-Spiele entwickelt werden. Von A-4000-Only-Spielen träumen derzeit wohl nur Commodore und die wenigen Besitzer.

kn

W-1000 Berlin 21
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr. 7
Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Boelthovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr. 18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str. 7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 München
gladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str. 93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Oelle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Oortmunder Str. 31
Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Woll 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr. 9
Tel.: 0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str. 420
Tel.: 0231/759786

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND
machts möglich!
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer
die neuesten Computerspiele, Original
mit Anleitung, einfach zu mieten.

Sie können Sie zu Hause in Ruhe
spielen und testen.
Und dann neu und
originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

**Für alle, die sofort kaufen
wollen:**

***Einfache und zeitgemäße
Ratenzahlung jetzt auch
auf dem Versandweg
möglich!**

**Die Finanzierung erfolgt
über die Hausbank, der
effektive Jahreszins
beträgt immer 15,4%.**

Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 1MB	499,--/*29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 4MB	699,--/*31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 1MB	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 4MB	999,--/*34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/*33,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

**SUPER-
SONDERANGEBOTE
nur solange der
Vorrat reicht!**

A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms	nur 555,--/*29,-- mtl.
AdLib-compatible Soundkarte	nur 49,90
Medioconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung	nur 149,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als	
Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Software	nur 179,90
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	nur 399,00
10 HD Disketten 3,5" vorformatiert, Hardbox	nur 17,90

W-4630 Bochum

Herner Str. 383

Tel.: 0234/531018

W-4800 Bielefeld

Schlafhofstr. 1

Tel.: 0521/138033

W-5000 Köln 1

Van-Weert-Str. 20-22

Tel.: 0221/121806

W-5000 Köln 41

Gottesweg 149

Tel.: 0221/446499

W-5300 Bonn

Schiefelings Weg 24

Tel.: 0228/625076

W-5400 Koblenz

Markenbrücken Weg 24

Tel.: 0261/31848

W-5500 Trier

Zuckerbergstr. 21

Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal

Friedrich-Engels-Allee 296

Tel.: 0202/81118

W-5760 Arnsberg-Neheim

Longe Wende 30

Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen

Bergischer Ring 5

Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte

Friedenstr. 2

Tel.: 02304/2813

W-5880 Lüdenscheid

Schützenstr. 2

Tel.: 02351/86 02 81

W-6000 Frankfurt-

Backenheim

Am Weingarten 11

Tel.: auf Anfrage

W-6300 Gießen

Bahnhofstr. 6

Tel.: 0641/71967

W-6330 Wetzlar

Altenbergstr. 30

Tel.: 06441/54520

W-6520 Worms

Luisenstr. 10

Tel.: 06241/88444

W-6600 Saarbrücken

Maimzerstr. 78

Tel.: 0681/638629

W-6630 Saarbrücken-

Fraulautern 3

Saarbrücker Str. 22

Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg

Karlsbergstr. 16/

Eingang La Boule Platz

Tel.: 06841/15142

W-6670 St. Ingbert

Ludwig Str. 14

Tel.: 06894/382850

W-6680 Neunkirchen

Bahnhofstr. 13

Tel.: 06821/26797

W-6690 St. Wendel

Bahnhofstr. 12

Tel.: auf Anfrage

W-6720 Speyer

Wormser Landstr. 24

Tel.: 06232/49107

Fax: 06232/49108

Volker Franz

W-6750 Kaiserslautern

Fabrikstr. 32

Tel.: 0631/67411

W-6780 Pirmasens

Altestr. 3

Tel.: 06331/75150

W-6800 Mannheim

Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisen-

ring, Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40

Stroßburger Str. 45

Tel.: 0711/874087

O-7033 Leipzig

Oreilindenstr. 17

Tel.: 0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1

Lessingstr. 5

Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg

Lehenstr. 24

Tel.: 0761/287112

W-7850 Lörrach

Kreuzstr. 104

Tel.: 07621/49690

W-8000 München 5

Reichenbachstr. 33

Tel.: 089/2021285

W-8134 Pocking

Schlößberg 2/

Im Bahnhof Posenhofen

Tel.: 08157/4088

W-8520 Erlangen

Lange Zeile 82

Tel.: 09131/26658

W-8630 Coburg

Kosernstr. 26

Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg

Bergmeiergasse 2

Tel.: 0931/12290

W-8960 Kempten

Kronenstr. 33

Tel.: 0831/17762

O-9072 Chemnitz

Uhlendorfer Str. 20, Tel. auf Anfrage

**Wenn auch
Sie ein SOFT
& SOUND
Geschäft
eröffnen
wollen, rufen
Sie uns an!
Telefon:
0211 /
63 30 06**

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

CREWE DE

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Indiana Jones läßt sich auch von den Underworlds nicht vom Thron stoßen

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	MS-DOS	94%	6/92	11	(10) Legend of Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92
2	(2) Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(11) Sim Ant	Amiga	86%	9/92
3	(3) Wizardry 7	MS-DOS	94%	1/93	13	(12) Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
4	(4) Ultima Underworld 2	MS-DOS	91%	3/93	14	(13) History Line	MS-DOS	86%	12/92
5	(5) Incredible Machine	MS-DOS	90%	2/93	15	(14) History Line	Amiga	86%	12/92
6	(6) Populous 2	MS-DOS	90%	2/93	16	(15) Chaos Engine	Amiga	86%	2/93
7	(7) Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92	17	(16) Formula One Grand Prix	MS-DOS	86%	3/92
8	(8) Secret of Monkeys Island 2	Amiga	87%	8/92	18	(-) Eric, the Unready	MS-DOS	85%	4/93
9	(9) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92	19	(17) Task Force	MS-DOS	85%	1/93
10	(-) Civilization	MAC	87%	4/93	20	(19) Legend of Kyrandia	Amiga	85%	1/93

AMIGA

Daß sich Tüftelspiele einer nicht zu unterschätzenden Beliebtheit erfreuen, beweist Dynamics Neueinsteiger Incredible Machine. Als kleinen Gag am Rande baute Jeff Tunnel einige Zusatzelemente in den Knobelepos: Stellt Ihr Euer internes Systemdatum auf den 24. Dezember oder den 14. Februar, wird Euch mit einem dem würdigen Anlaß angemessenen Hilfsmittel ausgeholfen. *cd*

Platz	Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
2	(2) Sim Ant	86%	9/92
3	(3) History Line	86%	12/92
4	(4) Chaos Engine	86%	2/93
5	(5) B.C. Kid	85%	11/92
6	(6) Lotus 3	85%	11/92
7	(7) Sensible Soccer	85%	7/92
8	(8) Amberstar	85%	6/92
9	(9) Fire & Ice	85%	5/92
10	(-) Lionheart	83%	2/92

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Power-Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) NHLPA Hockey 93	91%	12/92
2	(2) Warsong	88%	5/92
3	(-) PGA Tour Golf 2	86%	4/93
4	(3) Uncharted Waters	85%	3/93
5	(4) Lemmings	85%	10/92
6	(5) Thunder Force 4	85%	10/92
7	(6) Sonic 2	82%	1/93
8	(7) John Madden '93	82%	3/93
9	(8) World of Illusion Dolphin	80%	1/93
10	(9) Ecco the Dolphin	73%	2/93

LA CREME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



NHLPA Hockey '93

Wird das NHLPA Hockey '93-Eis brüchig, oder kann sich die Wintersportart weiter an der Spitze behaupten?

Platz	Titel	System	Power- Wertung	Test In Ausgabe	Platz	Titel	System	Power- Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) NHLPA Hockey '93	Mega Drive	91%	12/92	11	(10) Axelay	SNES	86%	11/92
2	(2) Pro Tennis Tour	SNES	90%	1/93	12	(11) Super Aleste	SNES	86%	7/92
3	(3) Parodius	SNES	90%	10/92	13	(12) NHLPA Hockey	SNES	85%	3/93
4	(4) Super Mario Cart	SNES	90%	11/92	14	(13) Uncharted Waters	Mega Drive	85%	3/93
5	(5) Super Contra	SNES	90%	5/92	15	(14) Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
6	(6) Street Fighter 2	SNES	89%	9/92	16	(15) Thunder Force 4	Mega Drive	85%	10/92
7	(7) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	17	(16) Magical Oquest	SNES	84%	2/93
8	(8) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	18	(17) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
9	(-) PGA Tour Golf 2	Mega Drive	86%	4/93	19	(18) Sonic 2	Mega Drive	82%	1/93
10	(9) Tiny Toons	SNES	86%	3/93	20	(19) John Madden '93	Mega Drive	82%	3/93

MS-DOS

SNES

SPECIAL

Platz	Titel	Power- Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3) Wizardry 7	94%	1/93
4	(4) Ultima Underworld 2	92%	3/93
5	(5) Incredible Machine	90%	2/93
6	(6) Populous 2	90%	2/93
7	(7) Links 386 Pro	88%	10/92
8	(8) Sim Ant	87%	5/92
9	(9) Legend of Kyrandia	86%	10/92
10	(10) Aces of the Pacific	86%	6/92

Platz	Titel	Power- Wertung	Test In Ausgabe
1	(1) Pro Tennis Tour	90%	1/93
2	(2) Parodius	90%	10/92
3	(3) Super Mario Cart	90%	11/92
4	(4) Super Contra	90%	5/92
5	(5) Street Fighter 2	89%	9/92
6	(6) Tiny Toons	86%	3/93
7	(7) Axelay	86%	11/92
8	(8) Super Aleste	86%	7/92
9	(9) NHLPA Hockey	85%	3/93
10	(10) Magical Oquest	84%	2/93

Platz	Titel	System	Test In Ausgabe
1	Tetris	Game Boy	8/90
2	Incredible Machine	MS-DOS	2/93
3	Shanghai 2	PC-Engine	9/90
4	Ishido	MS-DOS	11/90
5	Ishido	Amiga	1/91
6	Shanghai	Lynx	3/91
7	Shanghai 2	MS-DOS	2/91
8	Puzznic	PC-Engine	9/90
9	Dr. Mario	Game Boy	10/90
10	Turn It	MS-DOS	10/90

Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335



05021/910416 und 910417

OFFIZIELLE DEUTSCHE

PINBALL-FANTASIES-MEISTERSCHAFT 1993

(AMIGA) 21.-23. MAI IM HOTEL WESERSCHLÖBCHEN, MÜHLENSTR. 20, 3070 NIENBURG

1. Preis: Eine zweiwöchige Flugreise nach Las Vegas für 2 Personen mit Unterkunft, Mietwagen und Taschengeld oder

5.000,- DM in bar

Pinball
Fantasies**
39,90 DM

Werden
Sie Mitglied im
Softsale-Club
und bestellen Sie
Computerspiele auf
Rechnung! Info an-
fordern!

IBM	1869*	79,90 DM	Form. 1 GP**	89,90 DM	Reich für Skies*	64,90 DM
3D Con.-Kit	89,90 DM	Front Page	69,90 DM	Red Baron*	79,90 DM	
Abend. Plac. 2*	79,90 DM	Gobblins 2**	59,90 DM	-Mission*	49,90 DM	
Aces over Eur.**	A.A.	Gunship 2000**	84,90 DM	Ringworld**	69,90 DM	
Aces of Pac.**	74,90 DM	-Mission*	59,90 DM	Rome*	74,90 DM	
-Mission	49,90 DM	Hannibal*	79,90 DM	Sens. Soccer**	59,90 DM	
Adv. Coll.**	69,90 DM	Hardball 3	59,90 DM	Ultima 7/2**	89,90 DM	
Alone in Dark*	89,90 DM	Harp. Ch. Set***	A.A.	Shadowworld	64,90 DM	
Amazon	79,90 DM	Harrier J.-jet***	84,90 DM	Shert. Holmes*	74,90 DM	
Archer McLean*	64,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	Siege	64,90 DM	
ATAC**	79,90 DM	Hired Guns**	79,90 DM	-Data	34,90 DM	
B-17 Fly. F.**	89,90 DM	Hist. Line*	79,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM	
Battlech. 4000	69,90 DM	Humans**	59,90 DM	Sim Life*	79,90 DM	
Battle Team**	69,90 DM	Humans Race**	A.A.	Simulations**	A.A.	
Battlelords**	49,90 DM	Indy 4*	84,90 DM	Sleep Walker**	A.A.	

Jonathan* 79,90 DM Jordan in Flight* 74,90 DM

Beitr. at Kro.***	A.A.	Istard Dr. Brain*	A.A.	Shad. of Comet*	89,90 DM
Birds of Prey*	84,90 DM	Joe & Mac*	54,90 DM	Space Crusade*	59,90 DM
Blitztrap Bl. 2**	49,90 DM	KGB*	59,90 DM	Space Hulk**	89,90 DM
Budget**	A.A.	Kings D. 6*	79,90 DM	Space Q. 5*	69,90 DM
Bun. Man. Prof.*	54,90 DM	Legacy**	94,90 DM	Spaceward Hol*	79,90 DM
Burn. Steel*	79,90 DM	Legend Kyr.*	74,90 DM	Spellcraft*	74,90 DM
Buzz Aldrin**	89,90 DM	Legend of V.*	79,90 DM	St. Thomas*	79,90 DM
Campaign*	69,90 DM	Lemmings DP**	74,90 DM	Star Contr. 2**	69,90 DM
Captive*	59,90 DM	Liberation**	64,90 DM	Star Trek*	64,90 DM
Car & Driver*	74,90 DM	Links 386*	89,90 DM	Street Fight. 2**	64,90 DM
Carmen USA**	A.A.	-Banit	44,90 DM	Strike Comm.*	89,90 DM
Carr. at War*	69,90 DM	-Barton Creek	39,90 DM	-Speech*	49,90 DM
Carr. Strike	74,90 DM	-Bayhill	39,90 DM	Slum Island*	94,90 DM
Castles 2**	74,90 DM	-Bountiful	39,90 DM	Summer Chall.*	59,90 DM
Civilization*	84,90 DM	-Firestone	39,90 DM	SWOTL	69,90 DM

Lemmings 2** 79,90 DM X-Wing** 84,90 DM

Cobra Miss.***	A.A.	-Hyatt Dorado	39,90 DM	Task Force**	89,90 DM
Columbus**	A.A.	-Mauna Kea	44,90 DM	The Legacy**	94,90 DM
Comanche*	84,90 DM	-Pinehurst	39,90 DM	Transarctica*	59,90 DM
Combat Cl.**	59,90 DM	Locomotion*	64,90 DM	Tornado*	A.A.
Comp. Chess S.	79,90 DM	Lost Treas. 2	94,90 DM	Ultima 7*	89,90 DM
Creepers*	64,90 DM	Lost Treas. 1	64,90 DM	-Data	44,90 DM
Cyber Race*	79,90 DM	M 1 Tank Pl.**	79,90 DM	Ultima 7/2**	89,90 DM
Dagger A. Pa*	74,90 DM	Mad TV*	79,90 DM	Ultra Bots**	A.A.
Daemonsgate***	A.A.	Maelstrom***	A.A.	Ultima Uw. 1**	69,90 DM
Dark Queen*	79,90 DM	Mag. Candle 3	69,90 DM	Ultima Uw. 2**	74,90 DM
Dark Seed*	74,90 DM	Mano tea. typ.*	64,90 DM	V for Victory 2	69,90 DM
Das schw. Auge*	74,90 DM	Mc Don. Land*	49,90 DM	Veil of Darkn.	59,90 DM
Dau. of Sep.*	74,90 DM	Micro. Footb.	A.A.	Vision**	A.A.
Der Palatizer*	79,90 DM	Might & Mag. 4*	79,90 DM	Wing C. Deluxe	89,90 DM
Doglight**	94,90 DM	Monkey Isl. 1*	74,90 DM	Wing Comm. 2*	79,90 DM

Strike Commander** & Speech Pack** zus. 129,90 DM

Domulus**	A.A.	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	-Sp. Dp. 1	44,90 DM
Eco Duest**	A.A.	Nigel Mansell**	64,90 DM	-Sp. Dp. 2	44,90 DM
Eishockey Man.*	69,90 DM	No. 2 Coll.*	79,90 DM	-Speech	39,90 DM
Elite**	A.A.	Origin Scr. Sav.	59,90 DM	Whales Voy.*	74,90 DM
Empire Del.**	A.A.	Parlot*	74,90 DM	Winter Chall.*	59,90 DM
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Penthouse Gen**	39,90 DM	Wizardry 7*	84,90 DM
Eye of Beh. 3**	A.A.	Per L. General*	79,90 DM	Wiz Kid*	54,90 DM
Eye of Storm**	A.A.	-Data*	44,90 DM	Worldriss*	A.A.
F-15 St. Ea. 3**	89,90 DM	Pinball Dc.	59,90 DM	World Tennis*	59,90 DM
Falcon 3.0**	84,90 DM	Populous 2**	74,90 DM	WWF Wrestl.*	54,90 DM
-Miss. 2	59,90 DM	Power Pack 2**	64,90 DM	WWF Eur. R.*	54,90 DM
Fire & Ice**	59,90 DM	Prophecy**	54,90 DM	Yeager Air C.*	54,90 DM
Flashback**	A.A.	Push over*	54,90 DM	Xenobots*	A.A.
		Duest I. Gl. 3*	79,90 DM	X-Wing	79,90 DM
		Railroad Tyc.	79,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

TEILNAHMEBEDINGUNGEN* (AUSZUG)

Ihre Anmeldung benötigen wir umgehend, spätestens jedoch bis zum 10. Mai. Bitte teilen Sie uns mit, an welchem Tag (Fr., Sa. oder So.) und ob Sie vormittags oder nachmittags spielen möchten. Wir versuchen, Ihren Terminwunsch zu erfüllen. Die Startgebühr in Höhe von 10,- DM müssen Sie Ihrer Anmeldung bar oder als V-Scheck beilegen. Umgehend nach Ihrer Anmeldung erhalten Sie eine Teilnahmebestätigung und Ihren Spieltermin mitgeteilt. Ferner erhalten Sie dann eine Anfahrtsskizze und weitere Informationen zur Veranstaltung. Es wird Partyland gespielt. Die Spielzeit, die Ihnen zur Verfügung steht, ist auf 15 Minuten begrenzt. Während dieser Zeit dürfen Sie zweimal beginnen, müssen jedoch nicht. In jedem Falle wird das Spiel nach 15 Minuten abgebrochen, ganz gleich, ob Sie noch Kugeln im Spiel haben, oder alle Kugeln bereits verloren haben. Nur Ihr Höchstpunkstand wird gewertet. Die Ermittlung des Deutschen Pinball-Fantasies-Meisters 1993 findet am 24. Mai statt, die Preisverleihung der ersten drei Preise findet am Samstag, 29. Mai um 15:00 Uhr in den Geschäftsräumen der Firma Softsale, Schloßplatz 19, 3070 Nienburg statt. Als zweiter Preis wird eine Wochenreise für zwei Personen ins Euro Disney Resort bei Paris, als dritter Preis eine Wochenendflugreise für eine Person zu einer deutschen Computermesse nach Walsleben. Den Gewinnern der ersten drei Preise wird auf Wunsch der Gegenwert der Preise in bar ausbezahlt. Außerdem werden unter allen Teilnehmern weitere 100 Sachpreise verlost, darunter Jahresabos von Computerspielzeitschriften, Computerspiele, T-Shirts etc. Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung.

CD-ROM

Carmen W. Del.	124,90 DM	Chessm. 3000	94,90 DM	Dealstar Arc.	39,90 DM	Desert Storm	94,90 DM	Future Wars	94,90 DM	Gushio/Midw.*	109,90 DM	Kings Q. 5	94,90 DM	Lost Treas. 1	104,90 DM	Lost Treas. 2	84,90 DM	Loom	89,90 DM	M 1 Tank Pl.**	99,90 DM	Pac. Islands*	64,90 DM	Rail. Tyc.*	99,90 DM	Red Storm/Can.	99,90 DM	Secret Monkey	89,90 DM	SWOTL	99,90 DM	Sherlock H. 1	114,90 DM	Sherlock H. 2	114,90 DM	Supremacy	79,90 DM	Ultima 1-6	174,90 DM	Ultima Uw./WC	104,90 DM	Wing C./SM	129,90 DM	Wing C./ULT. 6	129,90 DM	Wing C. 2 kpl.	104,90 DM	Women Venus	59,90 DM
----------------	-----------	--------------	----------	---------------	----------	--------------	----------	-------------	----------	---------------	-----------	------------	----------	---------------	-----------	---------------	----------	------	----------	----------------	----------	---------------	----------	-------------	----------	----------------	----------	---------------	----------	-------	----------	---------------	-----------	---------------	-----------	-----------	----------	------------	-----------	---------------	-----------	------------	-----------	----------------	-----------	----------------	-----------	-------------	----------

*=DT. VERS. **=DT. ANL. ***=N. N. BEKANNT
NICHT ALLE SPIELE WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKUNG LEGEREITS LIEFERBAR
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

AMIGA	1869*	69,90 DM	Gateway Sav. F.*	69,90 DM	Raving Mad**	49,90 DM
3D Con.-Lit. 2	89,90 DM	Grah. Taylor	54,90 DM	Reach for Skies**	59,90 DM	
Abend. Plac. 2*	64,90 DM	Gr. Courts 2**	39,90 DM	Red Baron**	64,90 DM	
Adv. Collect.**	59,90 DM	Guy Spy**	59,90 DM	Red Zone**	49,90 DM	
Ambermoon***	A.A.	Hannibal*	69,90 DM	Road Rash**	54,90 DM	
Aquatl. Games**	54,90 DM	Hexuma*	79,90 DM	RobotSports	59,90 DM	
Arab. Nights**	49,90 DM	Hired Guns**	54,90 DM	Rome*	64,90 DM	
Archer P. Bill**	49,90 DM	Hist. Line*	74,90 DM	Scenario*	54,90 DM	
Arm. Gedd. 2**	59,90 DM	Humans**	54,90 DM	Sens. Soccer**	49,90 DM	
Assassin**	49,90 DM	Humans Race**	A.A.	Shad. Beast 3**	59,90 DM	
Astar***	A.A.	Indy 4*	79,90 DM	Shad. Worlds*	49,90 DM	
Astalin***	A.A.	Indy 4 Action**	54,90 DM	Shuttle**	64,90 DM	
A-Train***	A.A.	Jim Power**	59,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM	
ATAC**	79,90 DM	Joe & Mac**	49,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM	
B-17 Fly. F**	79,90 DM	John Madden*	54,90 DM	Simulations***	A.A.	

Chaos Engine** 49,90 DM Dune 2* 59,90 DM

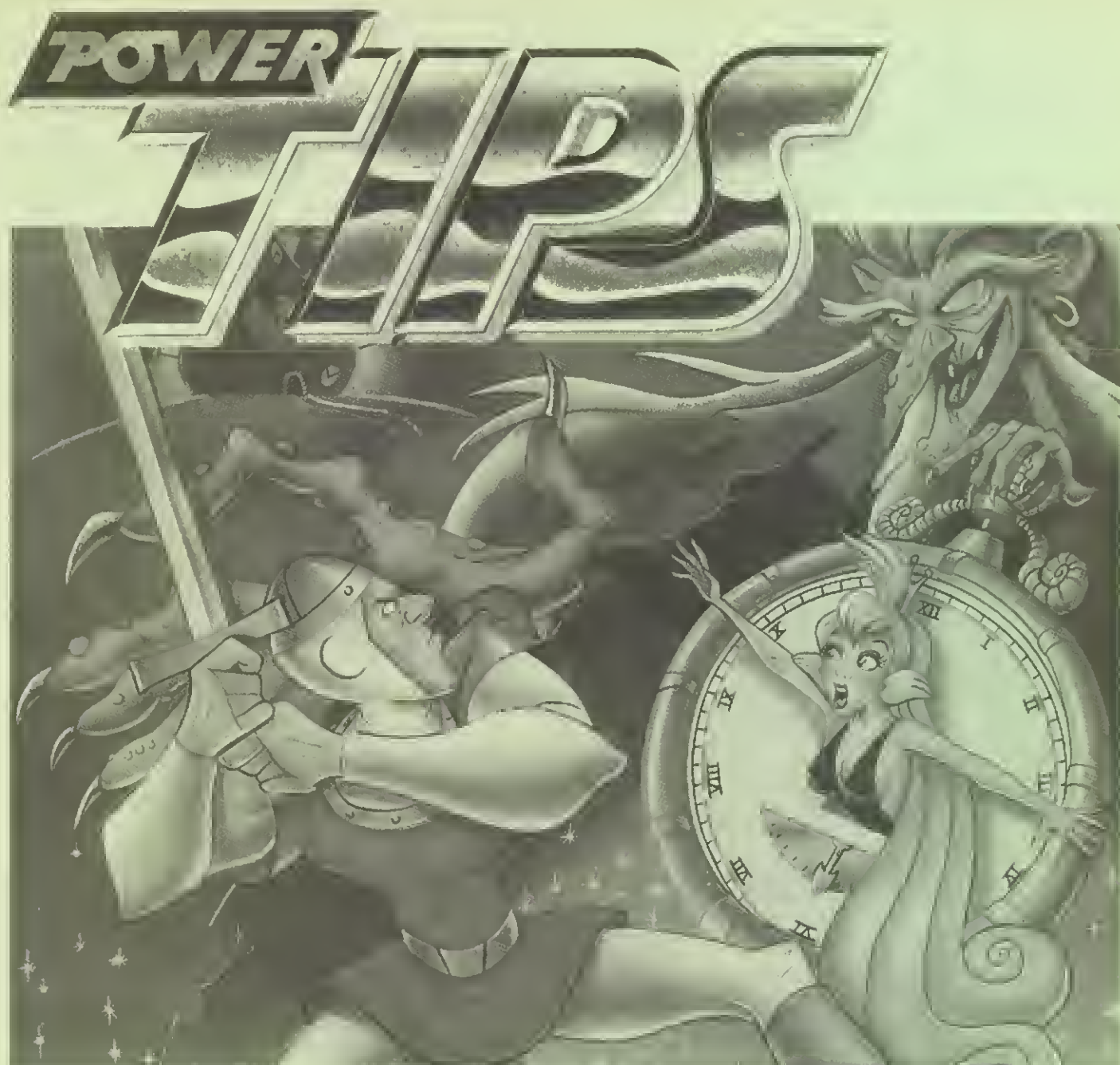
Bards T. Con.***	64,90 DM	Jonathan*	79,90 DM	Sleep Walker**	49,90 DM
Bar vs. World**	A.A.	KGB*	59,90 DM	Space Cnrs.	54,90 DM
Bat 2**	74,90 DM	Leeds Un. Ch.	49,90 DM	Space Hulk**	74,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Legend	54,90 DM	Spec. Forces*	74,90 DM
BC Kid**	59,90 DM	Legend Kyr.*	59,90 DM	St. Thomas*	69,90 DM
Best of Best**	A.A.	Legend of V.*	79,90 DM	Street F. 2**	59,90 DM
Big Box 2	59,90 DM	Lemmings DP**	59,90 DM	Super Hero**	64,90 DM
Bills Tom. G.*	54,90 DM	Liberation**	59,90 DM	Tentacle**	A.A.
Birds of Prey*	69,90 DM	Links**	74,90 DM	Tornado**	A.A.
Blitzap. Bt. 2**	49,90 DM	Locomotion*	59,90 DM	Top Banana	49,90 DM
Body Blows*	54,90 DM	Lost Treas. 1	89,90 DM	Top League	54,90 DM
Buck Rogers 2*	A.A.	Lotus 3er Pack*	A.A.	Tracon 2	79,90 DM
Budget*	64,90 DM	M 1 Tank Pl.*	74,90 DM	Train It**	A.A.
Bug Bomber**	59,90 DM	Mad TV*	69,90 DM	TV Sp. Baseb.	39,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Mc Don. Land**	54,90 DM	TV Sp. Boxing	39,90 DM

Gunship 2000** 79,90 DM Jonathan* 79,90 DM

Castles Dr. Bl.*	64,90 DM	Mega Io M./FS.	59,90 DM	The Greatest*	59,90 DM
Cuck Rock 2**	A.A.	Mega Sports*	54,90 DM	Transarctica*	59,90 DM
Civilization*	74,90 DM	Mega Twins**	29,90 DM	Twilight 2000*	59,90 DM
Comb. Air Patr.**	64,90 DM	Megatraveler 2**	59,90 DM	Ughl	54,90 DM
Combat Class**	54,90 DM	Might & Mag. 3*	69,90 DM	Ultima 6*	54,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM	Monkey Isl. 1*	79,90 DM	Ums 2**	74,90 DM
Creepers*	64,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	Univ. Monst.***	49,90 DM
Daemonsgate***	A.A.	Nick Faldo Golf*	79,90 DM	Utopia	54,90 DM
Darksseed*	69,90 DM	Nick Faldo Golf	54,90 DM	-New Worlds	39,90 DM
Das schw. Auge*	69,90 DM	Nicky Boom**	A.A.	Vir. Reality 2**	54,90 DM
Daily Girl Pok.**	49,90 DM	Nigell Mansell*	54,90 DM	Walker*	64,90 DM
Daughter Serp.*	74,90 DM	No. 2 Coll.*	69,90 DM	Warlords	49,90 DM
Del. Paint 4.1*	A.A.	No greater Gl.	59,90 DM	Warr. Releynne*	54,90 DM
Del. Paint AGA*	A.A.	No second Pr.*	59,90 DM	Waxworks**	59,90 DM
Der Palatizer*	69,90 DM	Nova 3**	A.A.	Ween	54,90 DM

Lemmings 2** 64,90 DM Lionheart** 59,90 DM

Desert Strike**	64,90 DM	Outlander***	A.A.	Whales Voy.*	69,90 DM
Dream Team**	54,90 DM	Parasol Stars**	49,90 DM	Wild West W.*	79,90 DM
Dynablaster**	54,90 DM	Penthouse HN**	39,90 DM	Willy Beamish*	64,90 DM
Dynatech*	59,90 DM	Perf. General*	74,90 DM	Wing Comm.*	79,90 DM
Eishock. Man.*	A.A.	-Data	59,90 DM	Winter Chall.*	59,90 DM
Elysium*	59,90 DM	Pinball Dreams**	54,90 DM	Winnar*	59,90 DM
Euro Soccer**	54,90 DM	Pinball Fant.*	39,90 DM	Wizardry 7***	79,90 DM
Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Piracy high S.	59,90 DM	Wiz Kid**	49,90 DM
Eye of Storm**	A.A.	Populous 2**	69,90 DM	Woichid**	49,90 DM
Fant. Worlds**	74,90 DM	Premier Man.	49,90 DM	WWF Wrestl.**	49,90 DM
Fire & Ice**	49,90 DM	Prophecy**	69,90 DM	WWF Eur. R.**	49,90 DM
Flashback**	A.A.	Proph. o. Shad.	69,90 DM	Zack**	29,90 DM
Fly Harder*	64,90 DM	Push over**	49,90 DM	Zack Mc Krack.	29,90 DM
Foot. Man. 3***	A.A.	Railroad Tyc.*	74,90 DM	Zool**	49,90 DM
Form. 1 GP**	74,90 DM	Rampart*	54,90 DM	Zyconix**	44,90 DM



ZUM SAMMELN!

**Heft
5/93**

Power-Tips

Computerspieletips

Das schwarze Auge	60
Deliverance	54
Eric, the Unready	58
Forge of Virtue	73
Rex Nebular	57
Sensible Soccer – Edition 92/93	58
Ultima Underworld 2	70
Waxworks	54
Whirlwind Snooker	73
Wizardry 7, Cheat	70
Wizardry 7, Teil 2	64
Zool	58

Videospieletips

Defender of Oasis (GG)	74
Final Fantasy 2 (SNES)	78
G.G. Shinobi 2 –	
The Silent Fury (GG)	74
Lemmings (GG)	74
Super Mario Kart (SNES)	74
Super Tiny Toons (SNES)	74
Thunder Force 4 (MD)	74

Clue Book

Planet's Edge, Teil 2 von 3	82
--------------------------------	----

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Deliverance

Macht Euch beim *Gods-Nachzieher Deliverance* wieder einmal eine Mauer, Decke oder Tür alle Hoffnungen auf die erstrebte Endsequenz zunichte, dann kann Nina Christner aus Dannenberg Abhilfe schaffen. Drückt einfach gleichzeitig die Tasten Amiga(rechts), Alt (rechts), Shift(rechts) und Backspace. Das Heldensprite kann nun ohne Probleme mit Hilfe der Cursor-Tasten am jeweiligen Hindernis vorbeigelenkt werden. Unverwundbar macht dieser Cheat jedoch nicht, weshalb man dem Helden schnellstmöglich wieder Boden unter den Füßen verschaffen sollte (Backspace).

TIP DES MONATS

Waxworks

A. Jarraß aus Brand-Eibisdorf zeigte Nerven wie Drahtseile und hat alle Monster in die Flucht geschlagen.

London 1880

Als größtes Problem muß man hier die Flucht vor der Polizei und der wütenden Menge betrachten. Die Tasche des toten Mädchens wird eingheimst und der Inhalt geprüft. Jetzt sprintet man so schnell wie möglich in Richtung Hafen und schnappt sich das Brett von dem in der Karte eingezeichneten Anlegesteg. Nun sucht man sich schleunigst den Schneider und gelangt von dessen Hinterhof über die Feuerleiter aufs Dach. Jetzt das Brett über die Lücke gelegt und durchs Fenster zum Schlosser. In dessen Laden nimmt man sich die Schlüssel und den Bleistift. Den Brief aus der Tasche bearbeiten wir nun mit dem Stift. Nun geht's zur Apotheke (öffnet die Hintertür mit dem Dietrich) und holt sich die Schlaftabletten.



In diesem Monat werdet Ihr mal wieder reichlich mit Karten und Lageplänen beliefert. Ein besonderer Gruß geht dabei an alle Spieler des *Schwarzen Auges*, die in den letzten beiden Ausgaben vergeblich auf eine Fortsetzung der Lösung gewartet haben. Stattdessen gab's durch eine Schusseligkeit meinerseits nur eine Wiederholung des ersten Teils – sorry. Seitdem laufen bei uns die Telefone heiß und jede Menge Helden sind auf dem Holzweg. Leute, Ihr habt gewonnen, in dieser Ausgabe geht's weiter.

Cheats gesucht! Es kommen zwar immer weniger vernünftige Actionspiele für Computer auf den Markt, aber der eine oder andere Kniff läßt sich trotzdem finden. Da bei uns jeder veröffentlichte Tip honoriert wird, können wir Euch nur dringend empfehlen die müden Knochen zu schwingen und alles einzusenden was nicht nüt und nagelfest ist.

Viel Spaß und arbeitsreiche Tage wünscht

Volker

Auf dem Weg zum Pfandleiher macht man einen Abstecher zum Metzger. Auf dem Hinterhof findet man in einem Faß tierische Eingeweide, die mit den Schlaftabletten gefüllt werden. Jetzt ab zum Pfandleiher. Von hinten steigt man auf das Faß. Man sieht einen Wachhund, dem man die Eingeweide hinwirft, worauf er einschläft. Der Riegel wird geöffnet und schon ist man beim Pfandleiher in der guten Stube. Im Laden zieht man die Sachen beiseite und findet einen Tresor, der sofort aufgeschlossen wird. Die darin befindliche Uhr, die Pfeife in der Vase und der Herrenstock werden mitgenommen. Vom Pfandleiher links weg befindet sich in einem offenen Hinterhof ein Faß, in dem ein Seil liegt. Mit diesem kann man nun beim Schneider einbrechen.

Das Seil wird über den Schornstein geworfen und schon kann man in das Fenster im ersten Stock einsteigen. Man versorgt sich mit Jacke, Weste und Hut. Im gleichen Haus, beim Notar, nimmt man sich die Karte und schaut sich den Brief an. Darin ist ein Schlüssel verborgen. In der Kneipe in der Nähe des Schneiders unterhält man sich zuerst mit dem Zuhälter, dann mit dem Wirt und dem Taschendieb. Da wir vom Zuhälter

wissen, daß er ein Buch mit den Adressen der Prostituierten besitzt, beauftragen wir den Taschendieb damit, ihm dieses Buch zu stehlen. Man bietet ihm dafür die goldene Uhr an. Vom Zuhälter bekommt man einen Schlüssel zu Molly's Wohnung, deren Adresse wir in dem Buch finden. Dort bekommt man einen Brief.

In der Hafenkneipe wird mit dem Wirt geplaudert. Ehe er jedoch etwas genaueres sagen kann, muß man ihm den Brief aus der Lagerhalle besorgen (Schlüssel aus dem Brief). So einfach kommt Ihr dort aber nicht hin, da finstere Gesellen Euch den Weg versperren. Vor der Mittelgasse benutzt man die Pfeife und verzieht sich. In der Lagerhalle sucht man sich die Kiste, die man öffnen kann und bricht sie mit dem erhaltenen Brecheisen auf. Den Tee genommen, geht es zurück zum Wirt. Von ihm bekommt man den Hinweis, das Molly sich mit Jack the Ripper am 3. Dock (Karte!) trifft. Molly sagt uns, das der Ripper auf dem Steg ist.

Nun kämpfen wir gegen ihn und das war's auch schon. Ab zur nächsten Welt.

Die Pyramide

Gleich ein paar wichtige Hinweise: Nehmt immer Gewichte, Stimmgabeln und bezeichnete Wandplatten mit!

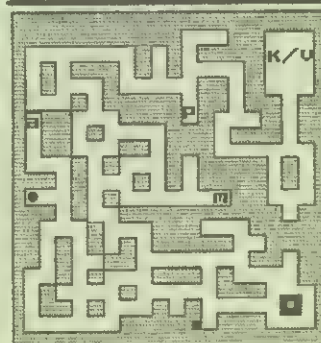
Im ersten Raum wandern Brosche, Gewicht, Dolch, Papyrusrollen, der verbrannte Fetzen, alle Krüge, die Öllampe und die Vase mit Öl ins Inventar. Auch das Stück Papier bei dem Toten wird mitgenommen. Die Sandhaufen auf den Gängen werden auch eingesteckt. Die Stimmgabel, die wir finden, nutzen wir zur Zerstörung der Glaswand. Allgemein sollte man immer nach der besten Waffe Ausschau halten (also immer hübsch die Leichen untersuchen!). Wenn alles erledigt ist, stoßen wir den Balken mit einem Hammer um (den man allerdings erst in der zweiten Etage findet).

In Etage 2 angekommen, hält man nach den Eingeweidenden Ausschau. Man schnappt sie sich und bringt sie zum Krokodil. Hat man sie hingelegt, sollte man einen Schritt zurücktreten und dann das Krokodil mit dem Speer erledigen. Krüge werden dann alle mit Wasser gefüllt. Damit kann die glühende Kohle gelöscht werden.

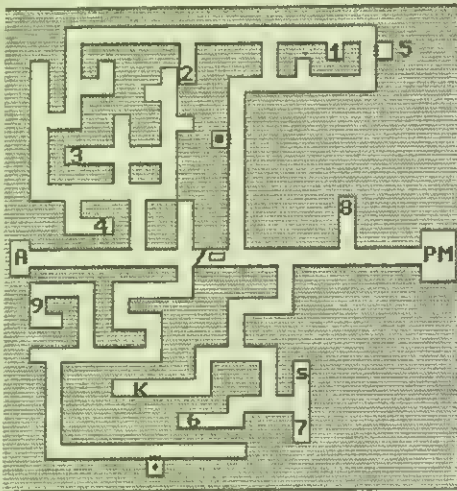
Übrigens: Ist man auf eine der Druckknopffallen gefallen, sollte man so schnell wie möglich die Flucht ergreifen, sonst wird man von einem rollenden Stein zerquetscht. Auch am Ende der zweiten Etage muß der Balken zerschlagen werden.

Die dritte Etage ist von Glaswänden übersät. Seht also zu, daß Ihr die richtigen Stimmgabeln findet. Die Vase in dem

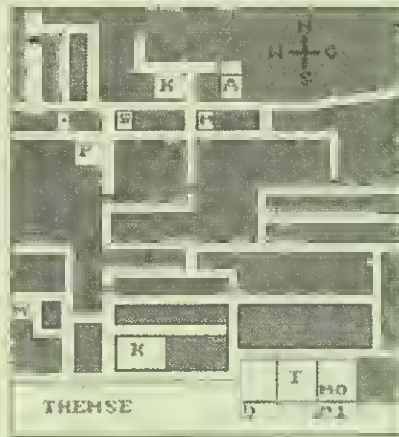
Karte zum Zombiefriedhof



- a -Anfang
- K/v -Kapelle mit Vampir, Namenlose und Brot
- m -totes Mädchen
- -toter Gaertner
- -Grab der Ahnen
- -eiserne Zaunslatt
- p -Pfahl

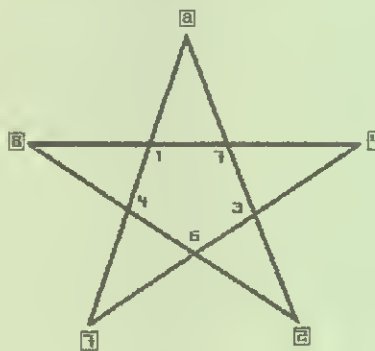


- 1-Generator
- 2-Schaukel
- 3-Pickel
- 4-Gasflasche und Maske
- 5-Dynamit und Sprengkapsel
- 6-toter Bergarbeiter und Bohrer
- 7-Werkzeugkasten, Taschentuch
- 8-Sanitätskasten
- 9-Stuetzbalken
- K-Elektrokabel
- A-Aufzug
- PM-Pflanzenmonster
- Gasmasken, Flaschen, Schutzanzug
- gefangene Bergleute
- /-hier Balken vor Lore werfen
- Differ



- *-Mord
- K-Kneipe
- A-Apotheke
- S-Schneider
- n-Metzger
- P-Pfandleiher
- M-Molly's Haus
- T-Teekisten
- b-Brett
- no-Molly
- ri-RIPPER
- Seil

Haarzel zur 2. Etage



Raum wird mit Sand gefüllt. Gegen Ende dieser Etage findet man einen Felsbrocken, den man mitnimmt und auf die Bodenplatte im zweiten Raum legt. Hier laßt Ihr Pfeil und Bogen mitgehen. Das Motto "Balken zerschlagen" gilt auch hier.

4. Etage: Pfeil und Bogen werden auf die Säule mit dem Ziel angewandt. Vorsicht: Im Raum mit den Bodenplatten dürft Ihr nur auf die Platten des Guten treten. Schaut auf das Blatt Papier, das Ihr am Anfang bei der Toten gefunden habt (die Zeichen sind die des Bösen!).

Auch hier wieder den Balken zerschlagen.

5. Etage: Hier kommt man gleich zu einer Art Gaskammer. Sucht schnell den Spiegel und zerstört ihn mit der richtigen Stimmgabel. In den Räumen mit den Wandmalereien müssen nur die beiden rechten Wände zerstochen und der Talisman des toten Künstlers eingeheimst werden. Vom hinteren Raum kommt man zum Schlangenzimmer, in dem man auch eine Wandplatte findet. Verschüttet hier das Öl und erhellt es. Nun könnt Ihr beruhigt die Wandplatte nehmen.

dynamis soft

Tel.: 07733 / 3366

	AMIGA	P C		AMIGA	P C
Airbus A 320	93,90	94,90	Lionheart	61,90	---
Amberstar (d)	78,90	86,90	Lotus Turbo 3	55,90	---
BAT 2	80,90	86,90	Lure of Temprass (d)	69,90	69,90
B.C. Kid	54,90	---	Mad TV (d)	71,90	84,90
Battla Team (d)	70,90	77,90	Magic Pockets	60,90	66,90
Castle o. Dr. Brain (d)	66,90	76,90	Monkey Island 2 (d)	80,90	84,90
Chaos Engine	54,90	---	Pinball Dreams	56,90	---
Civilisation (d)	79,90	90,90	Pinnball Fantasies	56,90	---
Comancha	---	92,90	Push Over	60,90	69,90
D'Generation	59,90	60,90	Risky Woods	63,90	66,90
Das Schwarze Auge	76,90	85,90	Sensible Soccer	60,90	---
Der Patrizier (d)	72,90	85,90	Shadowlands	70,90	71,90
Dynablaster	70,90	74,90	Shuttle	61,90	a.A.
Fira & Ica	60,90	---	Silant Service 2	78,90	79,90
Gunship 2000	78,90	90,90	Silly Putty	54,90	---
Gunship 2000 Scen.	---	58,90	Spacial Forces	78,90	86,90
History Lina (d)	82,90	84,90	Star Trek (d)	---	71,90
Hook (d)	60,90	74,90	Steetfighter 2	61,90	68,90
Humans	56,90	56,90	Superfrog	a.A.	---
Indiana Jonas 4 (d)	83,90	92,90	Troddlers	58,90	---
Jim Power	66,90	---	Trolls	52,90	55,90
KGB (d)	60,90	65,90	UGH	51,90	56,90
Legend o. Kyrandia	66,90	69,90	Wing Commander (d)	84,90	51,90
Legend of Valour (d)	83,90	83,90	Wing Comm. 2 (d)	---	86,90
Lemmings	60,90	67,90	Wizkid	61,90	61,90
Lemmings Data	48,90	53,90	X Wing (d)	---	92,90
Lemmings 2	65,90	83,90	Zool	56,90	---

Versandk: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00

Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

2360 Bad Segeberg
Hamburger Str. 68
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

comCON
Computer Handelsgesellschaft mbH
ComCon kommt gut !!

Super Nintendo

Super Shanghai
99,94

Mega Drive

Double Dragon III 109,94
PGA Tour Golf II 124,94
NBA Basketball 109,94
Streets of Rage II 99,94
The Simpsons 99,94

Aerobiz 149,94
Sim Earth 149,94
Cool World 129,94
Adams Family II 129,94
Super Star Wars dt. 149,94

Super Nintendo

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

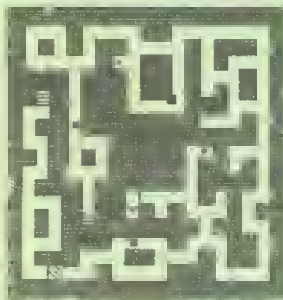
GAME BOY! SUPER NINTENDO!
MEGA DRIVE ENTERTAINMENT SYSTEM

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

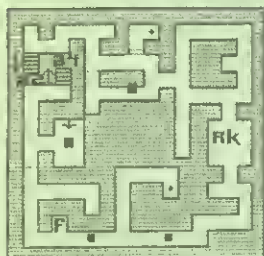
1. Etage



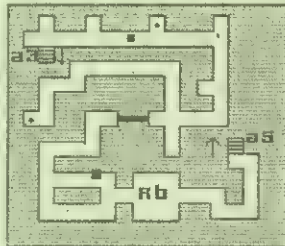
2. Etage



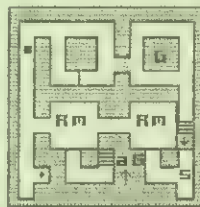
3. Etage



4. Etage



5. Etage



6. Etage



Die Endetage: Bevor Ihr diese betreten könnt, müßt Ihr die Wandplatten richtig in das Rätsel einsetzen. Das darf nur in der richtigen Reihenfolge geschehen, die Ihr von den Malereien in der 5. Etage bekommt. Der Sarkophag wird mittels der Brosche geöffnet. Hups, die Prinzessin ist befreit. Nun zur Waage. Verteilt die Gewichte so, daß diese ausbalanciert ist. Bevor Ihr nun in den Raum geht, der sich jetzt auftut, holt Ihr Euch noch schnell das Zeremonienschwert. Der Wächter wird mit diesem niedergeschlagen. Bei Anubis angelangt, setzt man diesem den Talisman in den Bauch ein und drückt die Statue.

Der Ausgang ist gefunden.

Nachdem wir Ripper und die Pyramide abgeschlossen haben, kommen wir zu einer Hackfleischproduktion ganz besonderer Art, nämlich den Friedhof. In die Welt gebeamt, suchen wir nämlich sofort den

toten Gärtner auf und nehmen uns seine Sichel. Dann besorgt man sich das Herz, welches zur Heilung benutzt werden kann (das wird auch nötig sein). Ist dies erledigt, schnappt man sich den Holzpfehl (s. Karte) und macht sich auf zur Kirche. Der Holzpfehl wird gewetzt und dem am Altar erscheinenden Vampir in die Brust gestoßen. Das Brot vom Altar nimmt man mit. Jetzt sucht man sich die lose Stange vom Friedhofszaun (wenn nötig, Onkel fragen) und bricht damit das Grab der Ahnen auf. Im Grab spricht man mit dem Toten im linken Sarg.

Der Onkel wird dann gerufen und gefragt, wie man Vladimir töten kann. Er erzählt uns das prompt und will das Brot haben, um einen Zauberspruch auszusprechen. Gebt es ihm und fordert ihn auf, den Zauberspruch auszusprechen (Das kann nur in dem Grab geschehen).

Ist das erfolgt, geht es zurück zur Kapelle. Den Kopf der

Statue dreht man, damit man das Kraftfeld überwinden können. Ist die Tür geöffnet, wählen wir noch schnell die Fäuste als unsere Waffe und zu unserem Erstaunen verwandelt sich der Gute in ein süßes kleines Baby.

Geschafft!

Die Mine

Gleich im Fahrstuhl drehen wir uns um. Das Feuerzeug und die Chemikalienflasche werden eingepackt.

Unsere ersten beiden Gegner müssen wir mit der Flasche beseitigen, mit der Faust ist es unmöglich. Die Chemikalien sonst nur für Pflanzen verwenden!

Zum Glück bekommt Ihr gleich einen Pickel, der sofort als Waffe verwendet wird. Im weiteren Verlauf sucht man sich alle Gegenstände, die auf der Karte eingezeichnet sind.

Die Lore stoppen wir mit dem Balken. Die in dem Wagen befindliche Eisenstange wird mitgenommen. Mit den

hinter einem Gitter herumlungenden Leuten wird ausführlich gesprochen (Vorsicht, nicht mit dem schon mutierten Wesen reden).

Vom Soldaten erfährt man, welche Dinge gebraucht werden, um die Mine zu sprengen. Hat man Probleme mit der Gasmaske, so nimmt man die Kohlestückchen, die wir von der Grubenstütze abgekratzt haben und die zwei Taschentücher, verbindet sie jeweils miteinander zu einem Filter und steckt das Ganze in die Gasmaske.

Jetzt haben wir einen Schutz gegen giftige Gase. Der Schutzanzug hilft uns gegen die Stacheln.

Dem Soldaten und der Ärztin besorgen wir alles, was sie brauchen. Hat man der Ärztin das Sanitätspäckchen gegeben, läßt man sich höchstens zweimal heilen.

Wenn der Soldat alle Dinge erhalten hat, die er benötigt, nehmen wir ihn in den Raum des Pflanzenmonsters mit. Die Augen des Pflänzchens stechen wir mit der Eisenstange aus. In diesem Raum lassen wir in jede Wand vom Soldaten Sprengsätze anbringen. (Hinweis: Benzin aus den Brandflaschen in die Bohrmaschine und die Chemikalienflasche füllen). Jetzt geht's zurück zum Fahrstuhl. Dorthin nehmen wir die Ärztin mit, die uns den Verletzten heilt. Von ihm erhalten wir ein Gegengift, mit dem wir den Elektriker heilen können. Sobald er geheilt ist, geben wir ihm den Werkzeugkasten und gehen mit ihm zurück zum Fahrstuhl, den er sofort repariert. Dann können wir sprengen.

Dies geschieht folgendermaßen:

- Fernzündung zur Sprengung auslösen,
- Hebel am Fahrstuhl umlegen,
- Pfeil nach oben drücken

Wenn man alles geschafft hat, kann man sich als den besten Kämpfer aller Zeiten rühmen.

Zum Kämpfen können wir Euch nichts weiter sagen – es ist mehr oder weniger Glückssache.

Ist diese Welt beendet, erhält man vom Onkel einige Dinge, die wir zum Beseitigen der Hexe brauchen. Schreibt Euch die Reihenfolge für ihre Benutzung auf. Vor dem Eintreten in die Endwelt hängt man sich das Amulett um. In der Endwelt angekommen, wirft man die Flasche auf die Hexe und schnappt sich die Armbrust (links im Bild).

Wenn man Ixona schon von nahem sieht, benutzt man die Armbrust. Jetzt nur noch das Messer anwenden – und das war's dann auch schon: Jetzt kannst Du das Wiedersehen mit Deinem Zwillingbruder feiern!

Rex Nebular

Auch in *Rex Nebular and the cosmic gender bender* haben die Programmierer von Microprose ein "Debugging Cheat System" eingebaut, wahrscheinlich eher um das "entwanzen" zu vereinfachen, als dem Otto-Normalspieler das Schummeln zu erleichtern. Entdeckt hat es Christoph Kral aus Wendlingen.

Um den Cheat Modus zu aktivieren, muß man entweder ein neues Spiel beginnen oder ein altes laden. Man drückt, die Control-(Steuerungs-)Taste niederhaltend, folgende Buchstaben "W", "I", "D", "E", "P", "I", "P", "E" (WIDEPIPE). Wenn man damit fertig ist, sollte eine graue Dialogbox "Cheating Enabled"

einem den Erfolg der Aktion anzeigen. (Falls nicht, hat man eine Taste übergangen oder eine zuviel gedrückt – in diesem Falle wiederholt man das ganze einfach noch einmal von vorne!).

Cheat Modus Optionen:

CTRL-A: Zeigt den freien Speicherplatz an.

CTRL-C: Stellt die Mouse-Koordinaten dar.

CTRL-D: Damit kann man nachträglich den Schwierigkeitsgrad ändern.

CTRL-E: Läßt den Screen für ein paar Momente "beben".

CTRL-F: "Frame mode", das Spielt "friert" ein, kann aber durch erneutes Drücken von CTRL-F wieder gestartet werden.

CTRL-G: Globale "Flags" ändern. Was sich hinter den einzelnen Flags verbirgt, läßt sich leider nicht so einfach erschliessen, meistens führt planloses Ausprobieren nur zu einem saftigen Absturz.

CTRL-I: Zentriert die Maus. Zweimaliges Drücken bringt sie auf die vorherige Position zurück.

CTRL-J: Schaltet den Cheat Modus aus. Um ihn erneut zu

aktivieren, muß man wieder CTRL+"WIDEPIPE" eingeben!

CTRL-L: Gibt eine Liste aller erreichbaren Teleporter im Spiel aus, inklusive ihrer internen Spielnummern (für CTRL+T)

CTRL-N: Läßt einen den "Schmutzigkeitsgrad" (Naughtiness Factor) nachträglich ändern.

CTRL-O: "Move Object". Drückt man CTRL+O, wird man nach einer Objekt Nummer



PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

Amiga	
Battle Team (dt. Version)	99,00 DM
B 17	99,00 DM
Body Blows	99,00 DM
Chaos Engine	52,00 DM
Creepers	46,00 DM
Dark Seed 1.5	48,00 DM
Desert Strike	66,00 DM
Grand Prix	82,00 DM
Golf	32,00 DM
Gunship 2000	58,00 DM
Home of Life (dt. Version)	66,00 DM
History Line (dt. Version)	87,00 DM
Indiana Jones IV (dt. Version)	89,00 DM
Jonathan (dt. Version)	86,50 DM
KGB (dt. Version)	56,00 DM
Lionheart	61,00 DM
Lotus 1-3 Compilation	61,00 DM
Lemmings II	65,50 DM
Rome AD	66,00 DM
Reach for the Sky	* a. Anf.
Space Hull	* a. Anf.
Super Cauldron	* a. Anf.
Tamato Games	65,50 DM
Tornado	* a. Anf.
Transarctica	52,00 DM
Whales Voyages	65,50 DM
Wing Commander	89,00 DM

MS-DOS	
B 17	96,50 DM
Battle Team	78,00 DM
Birds of Prey	94,00 DM
Chess Genius	149,00 DM
Chaos Engine	52,00 DM
Creepers	66,00 DM
Doughter of Serpents	81,00 DM
Dune II	65,50 DM
Eye of the Beholder III	* a. Anf.
Flashback	72,00 DM
Incredible Machine	89,00 DM
Lemmings II	89,00 DM
Michael Jordan in Flight	80,50 DM
Mercenaries	80,50 DM
Pinball Dreams	* a. Anf.
Sensible Soccer	* a. Anf.
Strike Commander	94,00 DM
7 the Guest	* a. Anf.
Street Fighter	69,00 DM
Sherlock Holmes	89,00 DM
Terminator 2029	* a. Anf.
Transarctica	52,00 DM
Tristram Pinball	72,00 DM
Ultima VII Teil 2	94,00 DM
Ultima Underworld II	82,00 DM
Wardris	68,00 DM
X-Wing	96,50 DM

ATARI - Spiele auf Anfrage
 * Vorankündigung
 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere KOSTENLOSE PREISLISTE an! (Bitte Computer-System angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör variieren.
 York, DM 6,-; Postnachr. DM 9,-; Ausland York, DM 75,-

PEROKA SOFT
 Ruhl Langebartels
 Tel.: 02161/179018, Fax: 179019
 Dickens Str. 136, 4050 Mönchengladbach 1

Okay Soft

AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
 TEL. 09674-1279 FAX +1294
 hotline news -8405
 BTX *200110096741279 #

	PC	AMIGA
1869	DV 81,90	67,90
Airbus A 320	DA 88,90	86,90
Alone in the Dark	DV 90,90	---
Betweyl at Konder	DV 95,90	---
Body Blows	DA ---	49,90
Cer + Driver	DA 74,90	---
Creepers	DA 64,90	62,90
Darkmoro	DA 89,90	e.A.
Das schwarze Auge	DV 81,90	72,90
Der Penzler	DV 81,90	67,90
Eco Quest II	DA 83,90	---
Empire Deluxe	DA 77,90	---
Eye of Beholder 2	DV 80,90	79,90
F-15 Strike Eagle 3	DA 87,90	---
Grand Prix	DA 83,90	73,90
Goblins 2	DV 90,90	71,90
Gunship 2000	DA 88,90	77,90
Mission Disk	DA 56,90	e.A.
History Line 1914-1918	DV 80,90	80,90
Hot Numbers	DV 45,90	45,90
Humens	DV 59,90	56,90
Indiana Jones IV	DV 86,90	81,90
Jordan in Flight	DV 75,90	---
Kings Quest 6	DV 80,90	---
Legend of Kyrandia	DV 66,90	62,90
Lemmings II	DA 79,90	65,90
Links 386	DA 66,90	---
Course Meuna Kaa	DA 46,90	---
Course Pinehurst	DA 46,90	---
Lionheart	DA ---	57,90
Mealstrom	DA 99,90	---
Mercenary	DA 74,90	---
Might + Magic 4	DV 80,90	---
Monkey Island 2	DV 79,90	79,90
Sensible Soccer 92/93	DA ---	52,90
Sleepwalker	DA 72,90	57,90
Space Quest V	DA 76,90	---
Streetfighter 2	DA 66,90	59,90
Strike Commander	DA 66,90	---
Speech Peck	DA 45,90	---
Stunt Island	DV 95,90	---
Tamato	DA 68,90	e.A.
Transarctica	DA 53,90	52,90
Ultima 7 Teil II	DA 89,90	---
Veil of Darkness	DA 71,90	---
Whales Voyege	DA a.A.	63,90
Wing Commander	DV ---	79,90
X-Wing	DA 87,90	---

SOUNDBLASTER 2.0	169,-
Audio Blaster PRO 4.0	299,-
Audio Blaster 2.5	179,-
ATI Stereo FX	259,-
AdLib GOLD	439,-
Roland SCC I	799,-
GRAVIS Gamepad	53,-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
 Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

Hey, PC-Freaks

MS-DOS Spiele

Dune 2 dt.	0	65.90
Empire Deluxe e.		75.90
Lemmings 2 dt.		79.90
Populous 2 dt.		75.90
Space Quest 5 dt.		69.90
Strike Commander e.		99.90
Transarctica dt.		59.90
Underworld 2 dt.		75.90
Wiyardry 7 dt.		89.90
X-Wing dt.		89.90
Soundplaster SB 16		469.90



LADENVERKAUF
 Orleansstr. 63 · Tel. 089-489 11 75
 8000 München 80 · nh. Ostbahnhof

gefragt, gültige Eingaben sind hier die Nummern 0 bis 54 mit Ausnahme von 18, 38 und 44. Drückt man jetzt die Taste "2" befördert man das Object in das eigene Inventory, mit Taste "0" wird man es wieder los.

CTRL-P: "Player Graphic Status". Gibt einen Statusbericht des momentanen Raumes.

CTRL-S: "Sound System". Hier wird man nach einer Soundnummer gefragt, der betreffende Sample wird dann prompt abgespielt.

CTRL-T: Raum Teleport. Man wird nach einer Raumnummer gefragt:

Section 1: (Underwater)
Slippery Pig: 101, 102, 103
Underwater: 104, 105, 106, 107, 108, 109
Cave: 110, 111

Section 2: (Island)
Island South: 212
Island East: 208, 209, 203
Island West: 207, 211, 210, 205
Island North: 202, 201
Witch Doctor: 214
Twinkles: 215

Section 3: (Underground City - Medical Complex)
Capture Scene: 301
Death Scene: 304
Air vent: 313
Interrogation Room: 318
Player's Cell (before havoc): 307
Player's Cell (after havoc): 357
Guard station (before/after): 311/361
Gender Bender: 316
Intersection (after): 354
Vault room (after): 352
Teleporter room (after): 351

Section 4: (Underground City - South Annex)
Scanner Corridors: 401, 407
Other Corridors: 405, 406
Wanda's Bar: 402
Armory: 408
Storage: 410
Laboratory: 411
Teleporter: 413

Section 5: (Machopolis Lower)
Arrive: 501, 551
Security: 503
Software Store/Lab: 506, 507, 508
Restaurant: 511, 512
Elevator: 513

Section 6: (Machopolis Upper)
Bruce's Place: 601, 602, 603
Sea Window: 604
Abdul's Auto: 607, 608
Buckluster Video: 609, 610
Hermit: 611
Williams Bypass: 612

Section 7: (Machopolis Rim/Governor's)
City Rim "before": 751, 752
City Rim "after": 701, 702
Sea Monster: 703
Bottle: 704
Outside Penthouse: 705
Governor's Penthouse: 706

Section 8: (Space Port)
Control Station: 801
Landing Pad One: 802
Landing Pad Two: 803
Inside Ship: 804

VORSICHT: Andere Nummern führen zum sofortigen Absturz!

CTRL-U: Dreht Rex in kleinen Schritten um die eigene Achse.

CTRL-V: Zeigt die Versionsnummer.

CTRL-Z: Setzt einen, aus dem Gleis geratenen Raum wieder zurück und meistens Rex in die Mitte desselben. Sehr nützlich, wenn man mit Rex irgendwo in der Grafik stecken geblieben ist.

Die Abschlusspanimation betrachten:

Rex' Geschichte hat ja mehrere mögliche Enden, von denen nur eines wirklich "gut" ist. Man kann aber alle davon auf folgende Art und Weise betrachten:

Gibt im Dos-Prompt folgendes ein:

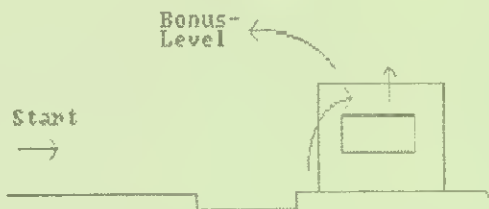
mainmenu -w:1 ("A Quick Death")
mainmenu -w:2 ("An Honorable Death")
mainmenu -w:3 ("Victory!")
mainmenu -w:4 ("The Decompression Ending")

Viel Spaß.

Sensible Soccer - Edition 92/93

Kleiner Gag am Rande, entdeckt von Zemarei Fazli aus Swisttal: In der Datei "Eigene Teams und Daten" befinden sich ja bekanntlich unter den Namen "England" und "West Germany" die originalen Mannschaften des WM-Endspiels 1966. Wenn man jetzt ein Freundschaftsspiel zwischen den beiden Mannschaften arrangiert wird das Spielgeschehen im nostalgischen Schwarz-weiß-Look präsentiert.

ZOOL-Area 4.1



Man befolge die Skizze, und schon gelangt man in ein Bonusspiel!!

Zool

Bonusspielchen gefällig? Florian Freund aus Fürth weiß wie es geht. Befolgt einfach seine Skizze und schon geht es los.

Eric, the Unready

Burkhard Niebisch ist gar nicht unfertig und knackte übers Wochenende das Ritter Textabenteuer.

Sonnabend

Eric's erste Aufgabe besteht darin, das Schwein zu küssen, um es wieder in die Bauers-tochter zurückzuverwandeln. Dazu geht man zunächst in die Scheune, öffnet den Schrank und nimmt alles mit. Danach geht man aufs Klo, nimmt die Zeitung, befestigt das Seil am Haken und klettert nach unten. Dort gibt man dem Schwein das Aphrodisiakum und geht mit dem Schwein zurück zum Farmer, wo man das Schwein küßt und die Scheune betritt. Auf dem Rückweg wird man von der Prinzessin mitgenommen, die schon einmal andeutet, wie gerne sie doch einmal von Eric gerettet werden möchte. Dies nehmen wir uns zu Herzen und harren der Dinge, die da kommen mögen.

Sonntag

Nach dem Aufwachen stellt Eric fest, daß er in seiner verrosteten Rüstung festsitzt. Nach einigen Zügen kommt der Knappe und befreit Eric aus seiner mißlichen Lage. Man nimmt sich den Helm und die Karte und verläßt sein Quartier. Draußen nimmt man noch die Zeitung und geht in die Halle. Hier erfährt Eric, daß die Prinzessin entführt ist und daß er auserwählt ist, sie zu retten. Zunächst geht man zu Giovanni, gibt ihm die Karte und erhält nach Angabe der

richtigen Maße einen Umhang, in dessen Tasche sich eine Bohne befindet. Nun geht man Richtung Süden und dann nach Westen, worauf man eine Fackel erhält. Am Teich füllt man noch seinen Helm mit Wasser.

Danach geht's in den Schloßhof, wo man die Bohne einpflanzt, mit Wasser begießt und an der neu gewachsenen Pflanze hochklettert, worauf man eine Goldmünze erhält. Danach geht man ins Schloß und nimmt das Holz. Nun geht man in den Eisladen, legt das Holz in den Kamin und zündet es mit der Fackel an. Die Ohrenschützer, die man dafür von Bobbin bekommt, setzt man auf und geht zum Barden, dem man die Goldmünze gibt. Daraufhin fängt er an, seine Geschichte zu erzählen. Nur Eric kann wachbleiben, da die Ohrenschützer alles, was langweilig ist, rausfiltert. Nun ist der Barde bereit, Eric ins Schloß zu folgen, wo er sofort mit seiner Geschichte anfängt. Wenn alle eingeschlafen sind, kann man nach oben gehen. Kurze Zeit später erscheint der Zauberer und teleportiert alle zum Teich. Hier muß man, um zu zeigen, daß man der Auserwählte ist, die Banane aus dem Fels ziehen. Danach geht man noch einmal in den Eisladen und kauft sich ein Bierfloß. Nun wirft man die Banane in den Teich.

Montag

Obwohl man auf einem Friedhof aufwacht, beginnt der Tag wie jeder andere auch, nämlich mit Zeitungslesen. Danach geht man in den Wald, wo der Baum das Bierfloß bekommt. In der Lichtung nimmt man die Zweige, öffnet die Falltür und findet sich im Anfangsraum von ZORK I wieder. Hier öffnet man den Briefkasten, nimmt die Post, geht nach Westen und dann nach Nordosten. Leider hat Eric kein Geld für einen Stein, also verläßt er den Laden wieder, erhält aber

trotzdem eine Spitzhacke von Fran. Mit dieser kann man eines der Bretter an der Tür ablösen und das Haus betreten. Unter dem Teppich befindet sich natürlich die Falltür, die man öffnet, worauf man von einem genervten Wesen den Schlüssel für die Vitrine bekommt.

Im Raum über dem Wohnzimmer befindet sich ein Knochenhaufen, in dem ein Führerschein versteckt ist, der auf einen Dwarf ausgestellt ist. Ein Dwarf ist klein und bärtig, also macht man sich den falschen Bart an und kniet sich hin. So begibt man sich zum Clearing House und holt sich den in der Post versprochenen Gewinn ab: einen Tag auf dem Rummelplatz. Zunächst geht man nach Westen und spielt Memory gegen den Dwarf. Wenn man gewonnen hat, bekommt man eine Steinschleuder. Nun geht man nach Südwesten und bekommt ein Geldstück. Mit dem Geldstück kann man sich im Laden einen kleinen Stein kaufen. Nun legt man den Hebel des Riesenrades um und setzt sich in den Sitz. Nachdem man die Steinschleuder geladen hat, drückt man auf den grünen Knopf. Oben schießt man mit der Steinschleuder auf den Hebel, steht auf und nimmt sich die Mistgabel. Nun befestigt man das Bungeeseil am Ast und springt nach unten. Dort bekommt man von Fran den großen Stein, mit dem man in den Raum mit dem Knochenhaufen geht. Hier stellt man sich auf den Stein, worauf man nach oben klettern kann. Im dunklen Raum geht man wieder nach oben und findet sich auf dem Friedhof wieder.

Dienstag

Zuerst geht man in die Kneipe und nimmt sich die Zeitung. Danach liest man das Buch und gibt den herausfallenden Coupon dem Kellner, worauf man endlich an die Getränkekarte kommt. Man bestellt sich eine Flasche Mead Lite und geht mit dieser zur Burg. Hier versucht man es mit einem Frontalangriff, durch den der Busch abbrennt und einen Weg ums Schloß freigibt. Man nimmt sich die Beeren und versucht es mit diesem Weg. Hinten merkt man, daß die Burg an dieser Seite keine Wand hat. Den nun angreifenden Killerschilddröten gibt man "TortEase", worauf sie selig einschlafen. Im Stall gibt man dem Oaf die Flasche. Die beiden Köpfe des Oaf streiten sich dann um die Vorzüge von

Mead Lite und sind deshalb so abgelenkt, daß man problemlos den Ast nehmen kann. Diesen zündet man mit dem Pech an. Mit dem brennenden Ast geht man zum Wachssiegel, welches abgeschmolzen werden muß. Nun drückt man den Schlüssel in das weiche Wachs. Mit diesem Abdruck kann man sich von Howard einen Nachschlüssel machen lassen, der die Tür öffnet. In der Burg spielt man "Wheel of Torture". Wenn man gewonnen hat, gibt's den magischen Schraubenschlüssel.

Mittwoch

Nachdem man die Zeitung gelesen hat und sich den Herald angehört hat, betritt man den Jahrmarkt. Zuerst geht man zum Schießstand und holt sich alle Preise ab. Mit diesen geht man zu den Narren und zieht ihnen mit dem Gummihuhn eins über, worauf man eine Narrenkappe erhält. Nun geht man in den Pavillon. Ziel ist hier, den Nachtopf zu nehmen, ohne daß der Troll es merkt. Dazu läßt man das -Rollo herunter, schließt das Maul der Schlange mit dem Gummiband, bindet das Ferkel mit dem Bungeeseil am Tisch fest und stellt sich auf das lose Brett. Jetzt kann man den Nachtopf nehmen. Man nimmt sich noch die Schnecke, geht nach draußen und spuckt aus, worauf man an den Pranger gestellt wird. Wenn der Junge mit dem Apfel vor einem steht, steckt man ihm die Zunge raus. Darauf wirft er Eric den Apfel ins Gesicht. Nun wartet man, bis die 10 Minuten um sind und geht dann zum Koch, dem man den Apfel gibt.

Dieser läßt seine Schürze zurück, die man an sich nimmt. Jetzt wird es Zeit, in die Arena zu gehen. Um 11 Uhr kann man sich die Geschichte des Drachens anhören, um 12 zeigt Lily ihre Sangeskünste. Wenn sie geht, läßt sie eine Einladung für Eric zurück. Mit dieser geht man in ihren Umkleideraum und erhält die Aufgabe, ihren Schal vom Maibaum zu holen. Nun setzt man sich wieder in die Arena. Um 1 Uhr kommen die Jongleure. Nach der Aufforderung, ihnen einen Gegenstand zuzuwerfen, mit dem sie nicht jonglieren können, wirft man ihnen die Schnecke zu. Diese frustriert die Jongleure so sehr, daß sie ihre Handschuhe zurücklassen. Mit diesen kann man auf den Maibaum klettern und den Schal holen, den man Lily bringt. Diese stellt einem eine

neue Aufgabe, die aber 1. unwichtig und 2. unlösbar ist, da das Unkraut (weed), welches man dafür benötigt, sich in eine Pfeife (reed) verwandelt, sobald man den Umkleideraum verläßt. Nun geht man zum Elf und wartet, bis der Musiker kommt.

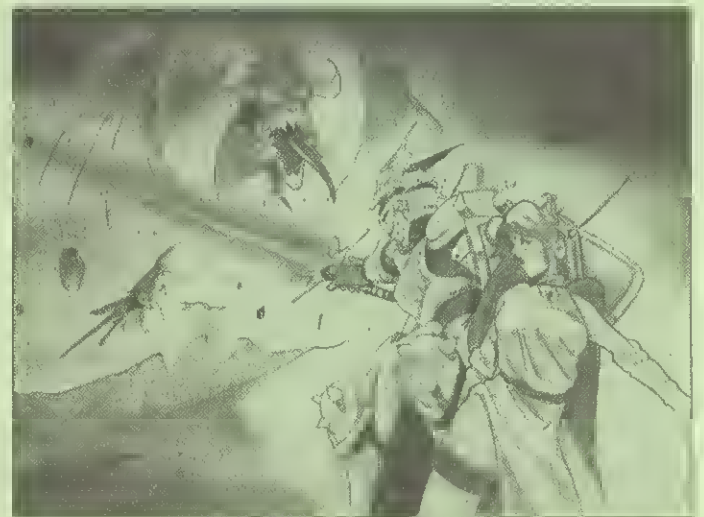
Diesem gibt man die Pfeife und erhält dafür die Sonnenbrille, welche man aufsetzt. Jetzt spielt man eine Runde Hüchenspiel und gewinnt die Holzschnitte. Mit diesen geht man zum Schießstand und gibt sie dem Besitzer, der dadurch so abgelenkt ist, daß man den Bogen mitnehmen kann. Danach zieht man alles an und betritt die Drachenhöhle. Man wartet einen Zug und schaut, wo der verletzbare Punkt hinwandert, nimmt den Zug mit UNDO zurück, schießt auf diese Stelle und besiegt so den Drachen.

Donnerstag

Am Anfang des Tages nimmt man sich die Zeitung und zeigt dem Einhorn seinen nackten Hintern (MOON UNICORN), worauf es Eric in den nächsten Baum befördert. Dort nimmt man sich das Blatt. Nun geht man nach Westen, nimmt sich die Robe und das Taschentuch, zieht die Robe an und läutet die 4. Glocke. Drinnen liest man der Jungfrau aus der Zeitung vor, was sie zum Weinen bringt. Galant (wie ein Ritter nun einmal ist) reicht Eric ihr sein Taschentuch. Danach legt man das Blatt in das tränennasse Taschentuch und wartet auf die Prüfung, die man jetzt besteht. Nun geht man in den Opferraum, steckt sich den Ring an, stellt sich in den Bottich und wartet auf das Jungfrauenopfer. Eric zeigt sich dem Mädchen und gibt ihr das Buch, welches sie liest und sofort einschläft.

Wenn das Maul des Gottes aufgeht, geht man nach Norden und kommt kurze Zeit später bei den Göttern an. Zunächst geht man zum Gott des Nordwindes, der einem einen Brief für Morty mitgibt, mit dem man den Palast betreten kann. Drinnen zeigt man der Empfangsdame den Brief und wartet, bis man von Morty abgeholt wird. In Mortys Büro gibt man Morty den Brief. Wenn Clio kommt, geht man raus und nimmt sich das Kostüm. Man verläßt den Palast wieder, nimmt sich draußen den Brief und macht das gleiche noch einmal: jetzt kann man sich auch die Farbe nehmen. Nun ruft man 1-800-DOMINUS an und geht in die Bibliothek. Hier wählt man das Buch "Setting up Sodom/Gomorrah" aus. Mit diesem geht man in den "Copyshop" und läßt sich eine Kopie anfertigen. Danach geht man ins Labor, dreht die Kurbel und nimmt sich die Nachtschnecke. Jetzt geht man nochmals zum Nordwind, zieht am Drachenschwanz und zündet mit dem Drachen die Kerzen auf dem Kuchen an, den man inzwischen bekommen haben sollte. Wenn der Nordwind die Kerzen ausbläst, gefriert das Wasser weiter unten und man kommt an den goldenen Schlüssel am anderen Ende des Ufers.

Jetzt geht man zum Gott der Reparatur und gibt ihm das Token, worauf er den Nektarautomaten repariert. Man wirft die Münze, die man vom Gott bekommt, in den Schlitz und zieht sich eine Flasche. Mit dieser geht man zum grabenden Gott und gibt ihm solange Nektar, bis er mal für kleine Götter muß. Jetzt kann man sich das Ei nehmen und das im Buch beschriebene Ritual ausführen. Wenn die Treppe erscheint,



ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA PC

1869 für A1200	73,-
Battle Team	DV 70,- 77,-
Body Blows	DA 49,-
Bundesl. Manager 2.0	DV 73,- 73,-
Burning Steel	DV 84,-
Car & Driver	DA 77,-
Chaos Engine	DA 51,-
Comanche	DV 91,-
Crazy Cars 3	DA 59,-
Dark Seed	DV 67,- 73,-
Das Schwarze Auge	DV 77,- 83,-
Daughter of Serpents	DV 77,-
Dune 2	DV 65,-
Empire Deluxe	E 77,-
F-15 Strike Eagle 3	DA 89,-
Football Manager 3	DA 73,-
Formula One GP	DA 77,- 89,-
Gunship 2000	DA 77,- 89,-
Gunship 2000 Scenario	DA 55,-
Harrier Jump Jet	DA 89,-
History Line	DV 81,- 81,-
Incredible Machine	DV 71,-
Indiana Jones 4	DV 84,- 91,-
Jonathan	DV 81,-
KGB	DV 55,- 63,-
Kings Quest 6	DV 77,-
Legend of Kyrandia	DV 66,- 66,-
Lethal Weapons	E 59,-
Lemmings 2	DA 65,- 81,-

AMIGA PC

Links 386 PRO	89,-
Links 386 C. Mauna Kea	44,-
Links 386 C. Pinehurst	44,-
Lionheart	DA 59,-
Lotus 1-3 Compilation	DA 59,-
Magic Candle 3	E 77,-
Mercenaries	E 77,-
Might & Magic 4	DV 84,-
Oxyd	DV 59,- 59,-
Pinball Fantasies	DA 59,-
Sensible Soccer 92/93	DA 51,-
Shadow World	DA 51,-
Space Quest 5	DV 71,-
Strike Commander	DA 77,-
Task Force	DA 89,-
Trolls	DA 46,- 46,-
Ultima Underworld 2	DA 77,-
Waxworks	DV 61,- 66,-
Wayne Gretzky 3	E 84,-
Wizardry 7	DV 91,-
WWF 2	DA 51,- 59,-
X Wing	DV 91,-

+++ ZUBEHÖR +++

Mouse 400dpi	59,-
X-Copy & Tools	79,-
Studio DAS Druckprogramm	92,-
Soundblaster 2.0 dt.	180,-
Stereo Chips zu SB 2.0	45,-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00; UPS DM 13,00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

NEU ★ GAMECENTER ★ NEU

AKTUELLE SPIELE	AMIGA	PC/IBM	AKTUELLE SPIELE	AMIGA	PC/IBM	ANGEGES.:
Abandoned Places 2	DA	V.B.	Legend of Myra	DA	70,00	DITTE
Ancient Art of War	DA	95,00	Lemmings 2	DA	89,00	KOSTENLOS
Battlechess 4000	DA	75,00	Lionheart	DA	70,00	
Casino 2	DA	75,00	Magic Candle 3	DA	75,00	PREISLISTE
Chaos Engine	DA	65,00	Populous 2	DV	70,00	ANFORDERB.
Darkness	DA	69,00	Reaperik	V.B.	65,00	
Dragons Lair 3	DA	75,00	Sabre Team	V.B.	75,00	DITTE MIT KÜCH.
Dune 2	DV	89,00	Sim Earth	DA	89,00	
Dynastie	DV	65,00	Sim Life	DV	89,00	UMSCHLAG
Elite 2	V.B.		Space Quest 5	DV	89,00	

JEDER 10. BESTELLER BEKOMMT 30,- DM RABATT!

Eric the Unready	DA	75,00	Spaceword HQ/Windows	DV	89,00	KONSOLGAMES
Grand Prix F1	DA	85,00	Star Legions	DA	70,00	
Front P. Sport Footb.	DA	09,00	Streetfighter 2	DA	70,00	UND ANDERE
Goldies 2	DA	70,00	Strike Commander	DA	89,00	COMPUTERGAMES
Gunship 2000	DA	V.B.	Stunt Island	DA	99,00	
Hemlock	DA	75,00	Terminator 2029	DA	99,00	AUF ANFRAGE!
Harrier Jump Jet	DA	89,00	Trolls	DA	65,00	ANFRAG LOHNT!
Incredible Machine	DV	89,00	Ultima 7 Teil 2	DA	89,00	
Indy 4 Action Game	DV	65,00	Ultima Underworld 2	DA	05,00	
Indy 4 Adventure	DV	99,00	Valhalla	DA	75,00	

● NEU - IN FRANKFURT SEIT 01. 03. 1993 - NEU ●

NEU - FRANKFURT - NEU

- WINDECKSTR. 62-64 ●
- 6000 FRANKFURT 1 ●
- TEL.: 0 69 / 4 99 06 53 ●
- MO-FR: 10 - 18 UHR ●
- SA: 10 - 14 UHR ●
- NEU - NEU - NEU ●

Und so findet ihr uns in Frankfurt:

Mit jeder S-Bahn - Ostendstraße aussteigen, dann nach 500 Meter gegenüber BP-Station! Mit jeder Straßenbahn Hauptbahnhof Landstraße aussteigen und dann noch 200 Meter. Parkplätze sind vorhanden. Parkhaus am Zoo.

Wir suchen ständig neue Geschäftspartner und Franchiseportale in Städte ab 50.000 Einwohner. Professionelles Konzept vorhanden. Tel.-Nr. 0 69 - 4 99 06 53, von 14 - 18 Uhr.

SONDERPREISE - TOP-NEUHEITEN - VERMIETUNG

Weitere Ladengeschäfte findet Sie in:	Versandkosten: NN 12,00 DM / Vorkasse 5,00 DM
W-7000 Stuttgart 1, Charlottestr. 40	Sonderleistungen: Express 7,00 DM / Kartee 3,00 DM
O-2130 Pörschlag, An der Scheelle 23	o. A. = Bitte nachfragen, ab Lieferbar ist!!!
O-4352 Niesburg/Saale, Schillerplatz 2	Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!
	Versandpreise sind keine Ladepreise!

WIR LIEFERN AB 100,- DM VERSANDKOSTENFREI!

Versandtelefon: 0 69-4 99 06 53, Mo-Fr: 9-21 Uhr

powertips

geht man nach oben, schließt das goldene Schloß mit dem goldenen Schlüssel auf und nimmt sich die Brechstange.

Freitag

Im Sumpf nimmt man die Zeitung und betritt das Floß. Nun gibt man Zulu die Beeren, worauf er das Floß durch den Strudel nach Phantasy Island bringt. Dort setzt man sich auf den Kapitänssitz und fährt nach Monkey Island, wo man mit YOOHOO die Banane ruft, welche man dem Affen gibt. Jetzt kann man die Kokosnuß nehmen. Das nächste Ziel ist Milligan Island, wo man den Sonnenschirm nimmt und auf die Ankunft der Flaschenpost wartet. Nun nimmt man das Streholzbriefchen, liest es, verbindet die Punkte (zuerst auf Punkt 2 klicken), steckt es wieder in die Flasche und wirft die Flasche ins Wasser. Nach kurzer Wartezeit taucht sie mit einem Zertifikat wieder auf.

Danach fährt man in Richtung Liliput Island, wo man die Kokosnuß und den Sonnenschirm importiert (verkleinert) und den Drachen exportiert (vergrößert). Mit den so veränderten Sachen geht's auf die Schatzinsel, wo man dank des Zertifikats eine Ausbildung als Pirat bekommt. Wenn man den Abschlußtest besteht, gibt's eine Flasche Rum zur Belohnung. Zu guter Letzt stattet man auch noch der Grollinsel einen Besuch ab. Auf dem Weg dorthin wird der Eisberg vom Drachen beseitigt. Auf der Insel spaltet man die Kokosnuß mit der Guillotine, schüttet den Rum dazu und steckt den Sonnenschirm in die Kokosnuß. Mit diesem Drink fährt man zurück nach Phantasy Island, wo man den Bolzenschneider dafür bekommt.

Sonnabend

Vor dem schwarzen Tor entfernt man den Mist mit der Mistgabel, greift die Krähe mit der Brechstange an, legt das Steak auf das Auge und

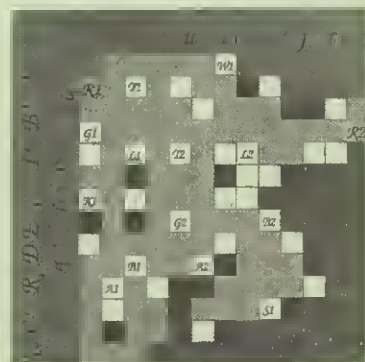
schneidet den Blitz mit dem Bolzenschneider durch. Jetzt nimmt man die Pralinen-schachtel und dreht den Mond mit dem Schraubenschlüssel in die richtige Position. Das Tor ist nun offen, die Hexe kommt und sperrt Eric ins Schloß. Den Todesfluch der Hexe stoppt man, indem man die Sanduhr auf die Seite legt. Danach schaut man in die Kristallkugel und liest im Zauberbuch. Nun nimmt man sich die Augen und setzt sie in den Schädel ein. Jetzt gibt man einen Eulenschrei von sich (HOOT; die Eule ist Symbol der Weisheit) und löst die Aufgabe. XI+XI ist gespiegelt IX+IX, also ist das Ergebnis XVIII, gespiegelt II+IX.

Nun geht man durch den Durchgang ins Zimmer der Hexe und nimmt sich das Make-up. Jetzt geht man wieder in den Durchgang, wartet, bis es 10:31 Uhr ist und schmiert die Kette mit dem Make-up ein. Danach geht man wieder ins Zimmer der Hexe, öffnet das Fenster und setzt sich solange auf den Besen, bis man im Craw-space ankommt. Hier öffnet man die Falltür, geht nach oben und wartet in der Torte, bis der Kronleuchter auf das Beast fällt. Jetzt gibt man der Hexe die Pralinen-schachtel, greift sich die Prinzessin und flieht. Draußen bläst man in Loreal's Pfeife und fliegt mit der Ente zum heimatischen Schloß zurück.

Königlich und Prinzessin sind fürs erste gerettet und wir dürfen uns mal wieder auf dem Lorbeer ausruhen.

Das schwarze Auge

Nach unvorstellbaren technischen - und körperlichen Mühen ist es uns endlich möglich, die restlichen Karten von Attics Erfolgsspiel zu liefern. Ugo Orzinculo aus Buchholz sei nochmals Dank gesagt.



R1 = Hafen "Brem", Helsingør, Trehan, Gudsundsen
R2 = Reisepunkt Brem

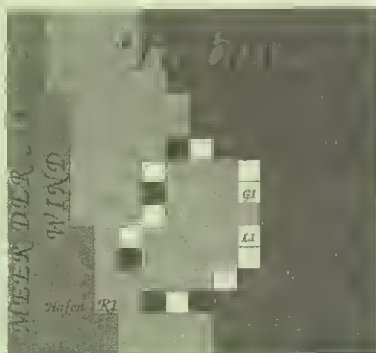
G1 = Gasthof "Oliverhof"
G2 = Gasthof "Grossmatt"
B1 = Taverne "Voller Wein"
B2 = Taverne "Weißes Meer"

A1 = Heiler "Sofie von den Wäldern"
A2 = Heiler "Der Alte Valpo"

T1 = Effendi-Tempel
T2 = Travia-Tempel

S1 = Schmiede "Friede Oliverson"

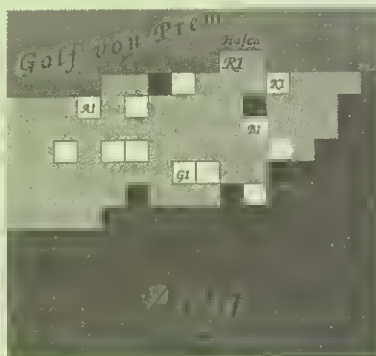
W1 = Waffenladen "Hartred Gorn"
L1 = Krämerladen "Kunst Juwel"
L2 = Krämerladen "Ofen Jona"
R1 = Krämerladen "Asko von Andergast"



R1 = Hafen: Rindshaven, Korf, Leuchtturm Rindshaven

G1 = Gasthof (kein Name)

L1 = Krämerladen "Lagerhaus Eglisdorff"



R1 = Hafen: Preim, Rindshaven

G1 = Gasthof "Weißbäck"

B1 = Taverne "Bei Neijgard"

A1 = Heiler "Der Kenderaar"

R2 = Krämerladen "Krugmänn von Treban"



R1 = Hafen: Overhorn, Lisk, Valsand

R2 = Reisepunkt Lisk

R3 = Reisepunkt Ala, Thoss

G1 = Gasthof "Bei Brin"

B1 = Taverne "Strandhäuser"

B2 = Taverne "Der Schiffe"

A1 = Heiler "Meister Maryan"

T1 = Tiffel-Tempel

S1 = Schmiede "Runolf Ingirason"

L1 = Krämerladen "Havens-Hobart"

R2 = Krämerladen "Hager von Manek"



R1 = Reisepunkt Orvil

R2 = Reisepunkt Thoss, Tjanset

G1 = Gasthof "Hofe Tannen"

L1 = Krämerladen "Marada Garverdottir"



R1 = Hafen: Rindshaven

R2 = Reisepunkt Rindshaven

R3 = Reisepunkt Ala

L1 = Krämerladen "Skjal, Ottarje"

G1 = Gasthof "Krokkjör"

B1 = Taverne "Doppelbrunn"

B2 = Taverne "Häi und Harpane"

A1 = Heiler "Bjarnilda"

A2 = Heiler "Lind der Hjalldar"

T1 = Tiffel-Tempel

W1 = Waffenladen "Liskoff Angusam"

L2 = Krämerladen "Starkud Svafinnsson"

DIE TRAUMFABRIK

VERSAND 030/6946043
11 - 19.00 h
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Game Gear
Mega Drive dt. mit 4 Spielen 1 Jahr Gar. 369,-	Galabad 119,95	Rampart 109,95	Grüngeißel dt. inc. 324,-
Japan-Adaptier 49,95	Games Winter Ch. 109,95	Rev. of Shinobi 1 99,95	Sonic+Netzel 189,95
Joypad 49,95	Games Summer Ch. 109,95	Rev. of Shinobi 2 99,95	TV-Tuner 84,95
Action Replay Pro 149,95	Ghosts & Ghosts 119,95	Risky Woods 119,95	Axe Battler 69,95
Arcade Power Stick 119,95	Gley Lancer 119,95	Rolo to the Rescue 119,95	Batman Returns 84,95
CD's 119,95	Gods 119,95	R. of 3 Kingdoms 149,95	Chuck Rock 79,95
688 Sub Attack 129,95	Granddam 119,95	Shadow of Beast 2 119,95	Lemmings 84,95
Abrams Battle Tank 119,95	Greening 109,95	Shining in Darkn. 1 129,95	Lucky Dime C. 79,95
A-Train 129,95	Gynoug 109,95	Shining Force 149,95	Monaco GP 2 79,95
Allen 3 119,95	Hardball 3 119,95	Side Pocket 119,95	Olympic Gold 79,95
Andre Agassi Tennis 109,95	Hä the Ice 119,95	Sonic 2 99,95	Prince of Persia 79,95
Another World 129,95	Humans 119,95	Speedball 2 109,95	Rampart 89,95
Aquatic Games 119,95	James Pond Roboc. 109,95	Sports Talk Baseball 139,95	Shinobi 2 89,95
Atomic Runner 109,95	1. Madden 93 119,95	Starflight 1 119,95	Sonic 2 79,95
Batman 1 119,95	1. Montana 3 119,95	Star Odyssey 139,95	Streets of Rage 84,95
Batman Returns 119,95	King of Monsters 119,95	Steel Thorns 119,95	Terminator 79,95
Batman Returns 119,95	King of Monsters 119,95	Streets of Rage 2 99,95	Wonderboy 2 84,95
Bobby the Bobcat 119,95	Kings Bounty 119,95	Super Battle Tank 129,95	
Buck Rogers 129,95	Landstalker 129,95	Super Smash TV 119,95	
Bulls vs Lakers 119,95	Lemmings 1 119,95	Team USA Baseball 119,95	
Chakan 119,95	LHX Attack Ch. 119,95	Terminator 1 119,95	
Ch. ship Pro Am 109,95	Lotus Turbo Chail. 109,95	Terminator 2 119,95	
Chiki Chiki Boys 109,95	Master of Monsters 149,95	Thunder Force 3 129,95	
Chuck Rock 119,95	Mega lo Mania 129,95	Thunder Force 4 119,95	
D. Cr. Amaz. Tennis 119,95	Mickey M. Castle... 114,95	Tiny Toons dt. 119,95	
Dewey, Scobie 149,95	Mickey M. World... 99,95	Turtles dt. 109,95	
D Robinson Supr C. 119,95	Monaco GP 2 119,95	Uncharted Waters 149,95	
Dragons Fury 109,95	Muhammad Ali Box. 119,95	Warriors of El. Sun 139,95	
Ecco the Dolphin 119,95	NHLPA Hockey 93 119,95	Warriors of Rome 2 139,95	
Ex Mutants 119,95	Ninja Gaiden 119,95	Warrior 129,95	
Ex Mutants 119,95	Olympic Gold 109,95	Wonderboy 3 119,95	
Ex Mutants 119,95	PGA Golf 2 119,95	Wonderboy 5 129,95	
F-15 Strike Eagle 2 129,95	Phantasy Star 2 129,95	W. Cl. Leatherboard 129,95	
F-22 Interceptor 119,95	Phantasy Star 3 129,95	WWF Wrestling 1 119,95	
Football 2000 119,95	Powerslanger 129,95	Xenon 2 109,95	
Fatal Fury 1 119,95	Predator 2 119,95	Young Lady Jones 119,95	
Flashback 119,95	Quackshot 109,95		
Flinstones 119,95	RBI Baseball 4 119,95		

!!! Himmlische Läden !!!

Über 5000 lieferbare Spiele

Bald auch in Frankfurt

LADEN 030/6944862
040/4908394
11 - 18.30 h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMFABRIK

***** DER HIMMLISCHE LADEN *****

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Giesseustraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
300 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an og genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

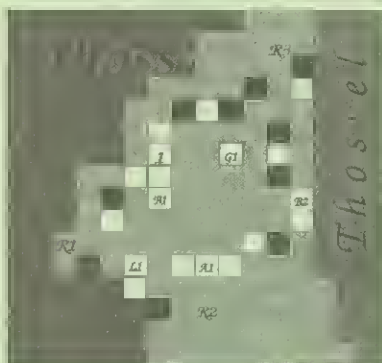
030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax Line

Super NES	Super NES	Game Boy	Game Boy
Super NES Dt. inc. 1/2 Jahr Gar. 299,95	Might & Magic 2 us 149,95	Game Boy 149,95	Populous us 79,95
Super NES 60 Hz inc. 2 Mickey Mouse dt 129,95	Mickey Mouse dt 129,95	Adams Family 1 us 69,95	Pyramids of Ra us 69,95
Joypad 49,95	Monopoly us 139,95	Adv. Island 2 us 69,95	Prince of Persia us 69,95
Striker 2 Joypad 199,95	NCAA Basketball dt 109,95	Allen 3 us 69,95	Rampart us 79,95
Al Raiser dt 139,95	NHLPA Hockey dt 139,95	Amazing Tator dt 69,95	Roland Curse 2 us 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Paradise 129,95	Asteroids us 69,95	Shanghai us 69,95
Adams Family 2 us 139,95	PGA Golf dt 139,95	Batman 2 dt 69,95	Shanghai 2 us 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Pilot Wings dt 109,95	Batman Returns 119,95	Star Hawk 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Pocky & Rocky us 139,95	Blues Brothers us 69,95	Star Wars us 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Populous 1 dt 139,95	Bonks Adventure us 69,95	Super Mario 1 dt 59,95
Adams Family 2 us 139,95	Populous 2 dt 149,95	Boxle 2 us 69,95	Super Mario 2 dt 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Prince of Persia dt 139,95	Castlevania 2 dt 69,95	Sword of Hope 1 us 79,95
Adams Family 2 us 139,95	Push Over dt 139,95	Castlevania 2 dt 69,95	Sword of Hope 2 us 79,95
Adams Family 2 us 139,95	Railroad Tycoon us 149,95	Duck Tales dt 69,95	Timon & Pumbaa 1 dt 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Shadowrun us 149,95	Dynablasters us 59,95	Track & Field dt 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Sim City dt 139,95	Empire Strikes Back 69,95	Track & Field dt 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Soul Blader us 119,95	F-15 Str. Eagle us 69,95	Ultima - Runes. us 84,95
Adams Family 2 us 139,95	Starfox us 149,95	Facelift 2000 us 69,95	Ultima 2 us 84,95
Adams Family 2 us 139,95	Street Fighter 2 dt 109,95	Fighting Strind. us 69,95	WWF Wrestl. 2 dt 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Super Alerte us 149,95	Final Fantasy Legend 1 34,95	Xenon 2 us 69,95
Adams Family 2 us 139,95	Super Conflict 149,95	Final Fantasy Legend 2 34,95	Zelda jp 89,95
Adams Family 2 us 139,95	Super Mario Kart dt 109,95	Final Fantasy Adv. 84,95	
Adams Family 2 us 139,95	Super Pang us 139,95	Flinstones us 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Super Probotector 129,95	Hock dt 59,95	
Adams Family 2 us 139,95	Super Shanghai us 139,95	Humans us 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Super Soccer dt 109,95	Jack Nicklaus Golf 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Super Star Wars dt 149,95	Kick Off dt 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Super Street Football 139,95	Kingdom Crusade us 79,95	
Adams Family 2 us 139,95	Tiny Toons dt 139,95	Lemmings us 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Turtles 4 dt 139,95	Lemmings us 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Ultima 6 us 149,95	Looney Tunes us 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Ultimabots us 149,95	Martin Madness dt 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Uncharted Waters 149,95	Mega Man 2 us 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Uncharted Waters 149,95	Mega Man 3 us 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Uncharted Waters 149,95	Mickoys D. Chase 79,95	
Adams Family 2 us 139,95	Wings 2 us 139,95	Monopoly us 79,95	
Adams Family 2 us 139,95	Wings 2 us 139,95	Nemesis 2 dt 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	WWF Wrestling dt 139,95	Pinball R. of Gator 69,95	
Adams Family 2 us 139,95	Zelda 3 dt 99,95		

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Verkaufspreise. Lediglich die Versandkosten und Frachtkosten sind zusätzlich. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bei 200 DM: 6,50 DM, bei 300 DM: 4,50 DM, bei 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskassette + 3 DM. Diebstahlversicherung + 3 DM. Vorbestellung -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Qualit. Preis der Waren ist besonders, versucht, auch außerhalb der Zeiten um Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Ausverkauft (15.03.) noch nicht lieferbar, sind aber kurz bevor die Zeiten um Wochenende. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unseren Ladengeschäften ausproben + abholen. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



R1 = Reisepunkt Åla, Tjanset
R2 = Reisepunkt Rybon ☞ Dungeon: Eine Ruine
R3 = Reisepunkt Liskor

1 = Yasma Thinnarsdottir (aus Clanegh)
bzw. Hagur Haggarsson

G1 = Gasthof "Zum Lustigen Eber"

B1 = Taverne "Lachsprung"
B2 = Taverne "Thoset-Schänke"

A1 = Heiler "Herdi Grímason"

L1 = Krämerladen "Yugur Malmstein"



R1 = Reisepunkt Tjanset
R2 = Reisepunkt Thoset
R3 = Hafen: Tjanset, Vidsand, Overthorn
R4 = Reisepunkt Clanegh

G1 = Gasthof "Hjaldingolf"

B1 = Taverne "Einhorn"
B2 = Taverne "Seltiger Zecker"

T1 = Efford-Tempel
T2 = Swafnir-Tempel

W1 = Waffenladen "Der Tweaker"

L1 = Krämerladen "Ottarar Anhildsson"
L2 = Krämerladen "Brand Bilderstecher"



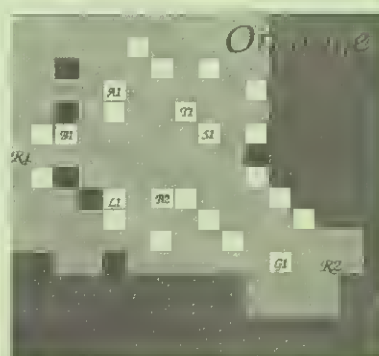
R1 = Hafen: Kord, Hjalsingor

G1 = Gasthof "Am Fjord"

B1 = Taverne "Wir Allein"

T1 = Swafnir-Tempel

S1 = Schmiede "Hjaldar Surasson"



R1 = Reisepunkt Clanegh
R2 = Reisepunkt Felstejn ☞ Dungeon: Eine Höhle

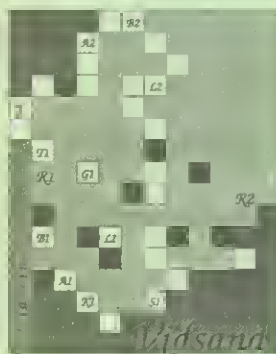
G1 = Gasthof "Alte Mine"

B1 = Taverne "Hjaldar-Riese"
B2 = Taverne "Orkentod"

T1 = Rundra-Tempel

S1 = Schmiede "Soldar Isleifsson"

L1 = Krämerladen "Gero von Phoxgao"



R1 = Hafen: Overthorn, Liskor, Tjanset
R2 = Reisepunkt Tyldon

1 = Ragna Firunjasdottir

G1 = Gasthof "Windstiller"

B1 = Taverne "Zweiter Ottajona"
B2 = Taverne "Axt und Ofenherde"

T1 = Efford-Tempel

A1 = Heiler "Efford Knochenflecker"
A2 = Heiler "Grima Tjalfsdottir"

S1 = Schmiede "Hileus Gormsson"

L1 = Krämerladen "Siv von Belhanka"
L2 = Krämerladen "Die Dicke Rühld"
K1 = Kräuterladen "Tinnar Prensfort"



R1 = Reisepunkt Liskor
R2 = Reisepunkt Tyldon
R3 = Reisepunkt Orkanger

G1 = Gasthof "Travias Segen"
B1 = Taverne "Clanegh-Bräu"
B2 = Taverne "Rafjas Fullhorn"
B3 = Taverne "Orkiofi"

A1 = Heiler "Uind vom Hfurnsee"

T1 = Swafnir-Tempel

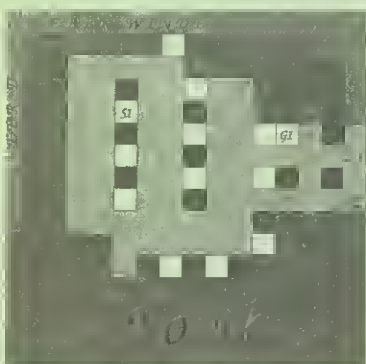
T2 = Travia-Tempel

T3 = Ifim-Tempel

S1 = Schmiede "Hjalldi Swafnansson"

L1 = Krämerladen "Karven Schlangensteher"
L2 = Krämerladen "Branda Bersisdottir"

K1 = Kräuterladen "Hfirungrina Alljart"



R1 = Hafen: Hjalsingor, Overthorn, Orvil, Mannin
R2 = Reisepunkt Orvil

G1 = Gasthof "Kein Name!"

S1 = Schmiede "Cern Cernsson"



R1 = Reisepunkt Clanegh
R2 = Reisepunkt Vidsand

G1 = Gasthof "Große Alte Berge"

B1 = Taverne "Baum da geht er!"

T1 = Travia-Tempel

S1 = Schmiede "Hjolsir Leivhansson"

W1 = Waffenladen "Grima Rordiksdottir"

L1 = Krämerladen "Kaelan Larjaan"



R1 = Hafen: Prem, Kord, Overthorn, Mannin,
Guddeunden, Rorik
1 = Alfrid Trondsdottir

G1 = Gasthof "Swafnirkrug"

B1 = Taverne "Ottasjona"
B2 = Taverne "Schmiedehammer"

A1 = Heiler "Hakon"

T1 = Efford-Tempel

T2 = Hies-Tempel

S1 = Schmiede "Hjura Olgarsdottir"

L1 = Krämerladen "Auleif der Blinde"

K1 = Kräuterladen "Liala von Waskir"



R1 = Hafen: Hjalsingor, Rorik, Tjanset, Vidsand,
Brendhül, Liskor, Mannin

G1 = Gasthof "Admiral"
G2 = Gasthof "Guldenland"

B1 = Taverne "Fullhorn"
B2 = Taverne "Hrirk"

A1 = Heiler "Der Graue Storfo"

T1 = Swafnir-Tempel

T2 = Rundra-Tempel

S1 = Schmiede "Hjggelik Ingunsson"
S2 = Schmiede "Holle Bornstein"

W1 = Waffenladen "Kierin al Surram"

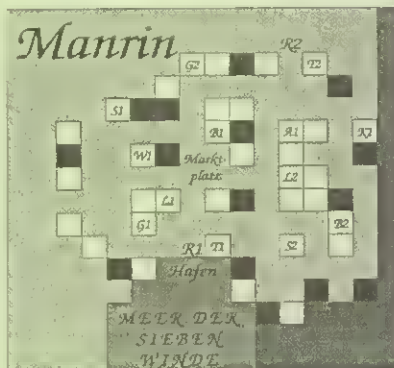
L1 = Krämerladen "Hjalla von den Winden"



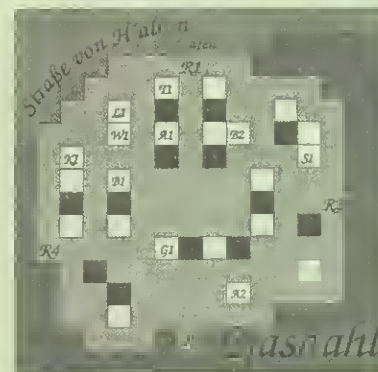
R1 = Hafen: Overthorn, Manrin
R2 = Reisepunkt Manrin * Dungeon: Eine Piratenhöhle
I = Tamar Swafnirsson
G1 = Gasthof "Bei Gingo"
L1 = Krämerladen "Salda Orifsdottir"



R1 = Hafen: Varnheim, Ljadsahl, Skjal, Prem, Rinnshaven
R2 = Reisepunkt Daspota
R3 = Reisepunkt Orvil
R4 = Reisepunkt Skjal * Dungeon: Eine Spinnenhöhle
I = Hjore Ahrensson
G1 = Gasthof "Ljadsahlspung"
B1 = Taverne "Großer Drachen"
A1 = Heiler "Tiro von Brubak"
T1 = Taverne "Tempel"
S1 = Schmiede "Thorgrim der Starke"
W1 = Waffenladen "Vandrad Passafahrer"
L1 = Krämerladen "Tevl Wollason"
L2 = Krämerladen "Garold Dornsson"



R1 = Hafen: Prem, Hjaldringolf, Brendhil, Rpvik, Overthorn
R2 = Reisepunkt Brendhil * Dungeon: Eine Piratenhöhle
G1 = Gasthof "Kinder Jungas"
G2 = Gasthof "Hjaldingolf"
B1 = Taverne "Voller Humper"
B2 = Taverne "Starztrinker"
A1 = Heiler "Randor"
T1 = Swafnir-Tempel
T2 = Ifirn-Tempel
S1 = Schmiede "Aki Benussen"
S2 = Schmiede "Eldgrim Tuvilsson"
W1 = Waffenladen "Herjolf Herjolfsson III"
L1 = Krämerladen "Alrik von den Zinnen"
L2 = Krämerladen "Hjore Ahrensson"
K1 = Krämerladen "Audra von Guddasunder"



R1 = Hafen: Varnheim, Ottarje
R2 = Reisepunkt Ljadsahl (linkrum, * Dungeon: Ein Gewühl
R3 = Reisepunkt Hjaldringolf Hof
R4 = Reisepunkt Ljadsahl (Inselrundreise rechtsrum)
G1 = Gasthof "Haus Hjaldringolf"
B1 = Taverne "Schäumende See"
B2 = Taverne "Zum Anker"
A1 = Heiler "Branda Strumtruse"
A2 = Heiler "Die Ake Hjaldringolf"
T1 = Swafnir-Tempel
S1 = Schmiede "Norhild Holmr"
W1 = Waffenladen "Thorhild von Rybon"
L1 = Krämerladen "Akrone Ter Haas"
K1 = Krämerladen "Elif Minkings"

Funware
Tel 0512-492626 (361441)
Fax 0512-361442
Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

AUSTRIA's NO.1 RUFT JETZT AN !!!

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielektor für euch zu präsentieren.

NEUHEITEN!
MS DOS
the Legend of Zelda
STARFOX
SUPER NINTENDO
Game Gear
Apple Mac
Nea Gea
Turba Grafz
Sega Mega

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen
Lösungsservice Berry & Strothe
DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

<ul style="list-style-type: none"> Amberstar Bane of the Cosmic Force Bards Tale 3 Buck Rogers Captiva - 1. Mission Chaos stinks back Curse of Enchantia Dark Queen of Krynn Death Knights of Krynn Dragonlight Dungeon Master Elvira 1 + 2 Etiam Eye of the Beholder 1 Eye of the Beholder 2 Fate-Gates of Dawn (DM 39,.) 	<ul style="list-style-type: none"> Hexuma Indiana Jones 3 + 4 Kings Quest 1-6 Larry 1-3/Larry 5 Laura Bow 2 Legend Legend of Kyrandia Legend of Faerghail Lure of the Temptress Might & Magic 2 Might & Magic 3 Might & Magic 4 Monkey Island 1 + 2 Police Quest 1-3 Pool of Radiance Prophecy of the Shadow Quest for Glory 1-3 	<ul style="list-style-type: none"> REX NEBULAR Sherlock Holmes Space Quest 4 Spirit of Adventure Treasure of the Savage Frontiers Ultima 5-7 ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2 WAXWORKS WIZARDRY 7
--	---	---

Wizadry charakter editor (PC)
3,5" und 5,25" DM 19,95

Interesse an unserem Rollenspielabo? Dann fordern Sie unsere unverbindlichen Unterlagen schriftlich oder telefonisch an!

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detailt. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-. Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/7905102

HAMO
HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR
Tel: 02162/12073

HAMO oHG Meier & Rösger - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1
Wir versprechen nicht, Artikel zu liefern, bevor Sie "im Handel" sind. Wir versprechen keine Mandartikel die es noch gar nicht gibt gegen Vorkasse zu liefern. Wir bieten auch keine minderwertige Hardware an, nur um in den Anzeigen der Billigste zu sein. Wir werden auch nicht mit Irrrinnerrabatten (plus 25 DM Porto) Aber wir liefern! (nicht nur versprechen) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service.

That's it

ACTION REPLAY MK3 A500
189,-
Bis 15.00 Uhr bestellt - am gleichen Tag verschickt

16 Bit AT Bus Festplatte 105 MB A500 nur 998,-

HAMO
Unsere Versandabteilung liefert seit fast vier Jahren an mehr als 20.000 Kunden: Hardware und Software zuverlässig und schnell. Und dennoch bei uns auch weiterhin keine vollmundigen Ankündigungsorgeln und keine leeren Versprechungen.

AMIGA Wing Commander 89.50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

THRUSTMASTER	
Flight Control	189.50
Weapon Control	188.50
Rudder Control	279.50

ROLAND LAPC-1, dt. Version	989.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	988.-
Soundblaster 2.0	189.-
Soundblaster Pro 3.1 Basic	299.-
Soundblaster Pro 3.1 Standard	399.-
Portblaster 10r Laptops etc.	349.-
Midiblaster Waaahnsinn	479.-
Soundblaster Pro 16 ASP	549.-
VideoBlaster	749.-
CD-ROM zum Soundblaster Pro	599.-

Call BTX: HAMO#

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-. Mit (*) gekennzeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragt! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken.
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO#
Händleranfragen erwünscht <

Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.



Wizardry 7 – Teil 2

Weiter gehts mit Marko Feikerts Lösung. Zuerst statten wir der Monsterruine einen erfrischenden Besuch ab.

Funhouse

– Die Türen sind recht schwer zu öffnen. Aufbrechen derselben könnte hilfreich sein – Kartographieren ist hier sehr nützlich. Der Automapper reicht nicht unbedingt aus.

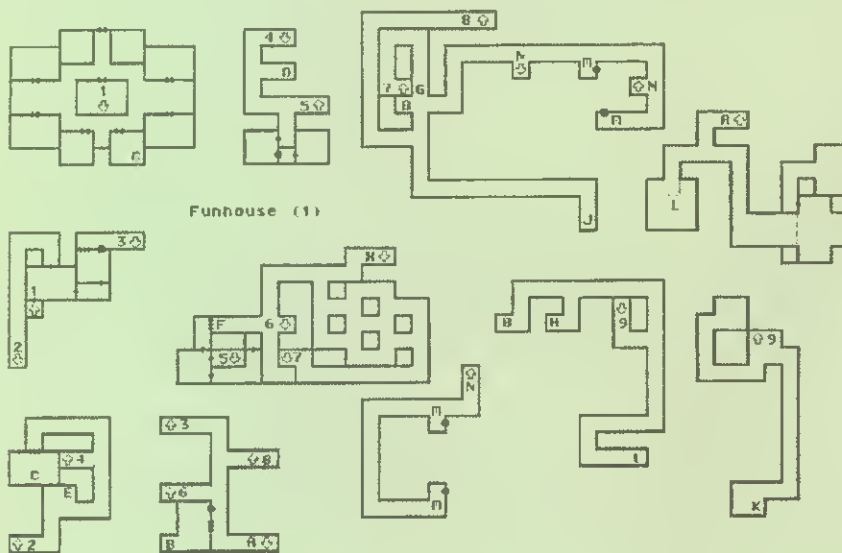
– Mit dem Gewicht, der Spool Handle und dem Trank, die einen leichter als die Luft macht, kann man sich mit der Wippe hochkatapultieren. Die beiden ersten Gegenstände findet man im Funhouse, der Trank läßt sich im Shop in den Rattkin Ruins kaufen.
– Irgendwo in einer Wand befindet sich ein Loch (kein Button), in welches man etwas stecken kann.
– Mit dem Ball den man findet, sollte man ein paar Ziel-

übungen machen.
– Das Bar&Rope sollte an geeigneter Stelle an einem Loch im Boden platziert werden, so daß es durch dieses nach unten durchhängt.
– Dem Rotating Fan und dem Fließband kann man sich anvertrauen.
– Die Strömung des Wassers treibt einen fort und hinter. Je nach Schalterstellung (es gibt fünf Stück), landet man im Sammelbecken oder an der richtigen Stelle und ist einen Schritt weiter. Die Schalter stellen die Strömung des Wassers an Kreuzungen um. Man läßt sich also treiben und verfolgt genau wo man vom Wasser hingetrieben wird. Der Kompaß ist hier sehr nützlich.
– In den durchsichtigen Schacht genau das werfen, was man an seinem Ende gefunden hat.

– Das Gitter öffnet sich, nachdem man die Speere richtig angeordnet hat. Tips zu den Speeren erhält man vom Hohen TRang in Nyctalinh. Dieses Rätsel ist nicht leicht, daher hier die Lösung: 65714103 geteilt durch 123. Man findet eine weitere Karte.
– Barlone (der Chef der Rattkins) gibt einem den Auftrag die Ankunftszeit eines Shuttles in Nyctalinh zu ermitteln. Dafür benötigt man das TRang Portbook und den Decoder.
– Später im Spiel wird man von Rasputin aufgefordert eine Geldabgabe zu machen, welche man verweigert. Das nächste Mal wird man von diesem dann angegriffen. Dann wieder zu Barlone und auch diesen angreifen. In den anschließenden Räumen finden sich insgesamt vier Schatzkisten. Das Gitter, welches den Weg zu den Schatzkisten versperrt, muß durch einen versteckten Schalter geöffnet werden.

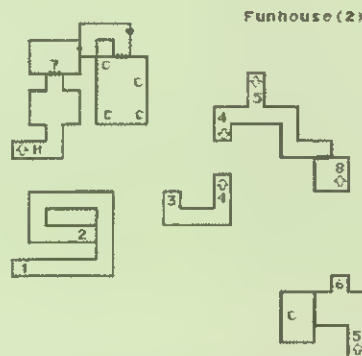
Nyctalinh

– Die Gebäude im Nordosten, in welchen sich eine Station der Savant Guards befindet, sind schwer zu erobern. Dafür erhält man aber dann ein paar wichtige Gegenstände. Die Räume unbedingt durchsuchen.
– Im Nordwesten befindet sich der Hohe TRang, der einem den Auftrag erteilt, in den Rattkin Ruins, nach einer Karte zu suchen. Zum Schein darauf eingehen. Man erhält Tips wie das Speerrätsel im Funhouse zu lösen ist (Merken!).
– Auf das Angebot von Shritis (Tracker Rodan Lewarx umzubringen) eingehen. Shritis kann man später noch um die Ecke bringen. Er hat meistens einige Karten bei sich.
– Man findet einen Teleporter der nach New City und zurück führt.
– Weiterhin befindet sich im Nordwesten noch ein kleiner Dungeon, in welchem drei scheintote Savant Guards herumsitzen. Hier sollte man die Mystery Gun benutzen.
– Finder Rods ermöglichen die Öffnung bestimmter verschlossener Türen.
– Die Vorratskammer im Südwesten bietet einen langen erschöpfenden Kampf. Den kleinen Raum im Westen durchsuchen und man erhält Zugang zum Friedhof. (Hier unbedingt abspeichern, da dies eine Einbahnstraße ist. Der Ausgang liegt an einer anderen Stelle und ist nicht so einfach zu erreichen.)
– Mit dem Spaten läßt sich graben...



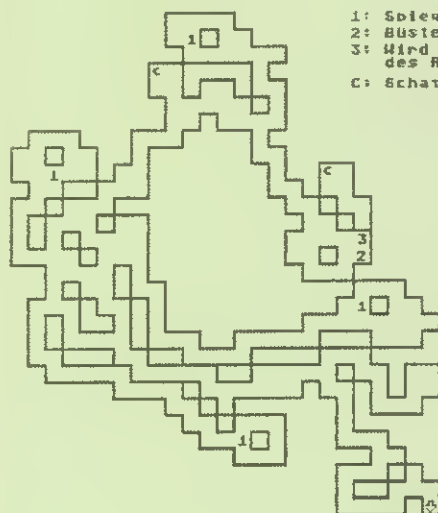
Erläuterungen zu Funhouse (1)

- I-B: Jeweils zusammenhängende Leitern, rotating Fans und Fließbänder
- C: Schatzkisten
- D: Hier Kurbel benutzen
- E: Wippe
- F: Ankunftszeit nach Benutzung der Wippe
- G: Zielscheibe
- H: Eingang zur Wasserrutsche
- I: Glaserner Dom
- J: Rope & Bar hier benutzen
- K: Loch in der Wand
- L: Wasserrutsche, Auffangbecken
- M: Schalter für Wasserrutsche
- N: Führt zu weiteren Schaltern
- H: siehe Funhouse (2)

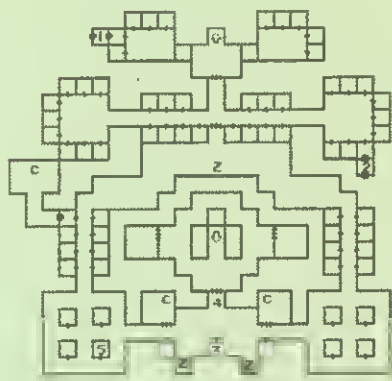


- 1: Hier landet man nach korrekter Schalterstellung bei der Wasserrutsche
- 2: Glaserner Dom, unteres Ende
- 3: Transportziel, nach Benutzung von Glaserner Dom
- 4, 5: Zusammenhängende Leitern
- 6: Speerrätsel
- 7: Barlone
- 8: Ausgang in Wilderness (Nordosten)

- 1-4: Zusammenhängende Verbindungen
- 5: Zur Witches Cave
- 6: Zur Wilderness nördlich von Ukypr
- 7: Zur Wilderness (Ausgang vom Funhouse)
- 8: Lianen
- 9: Blume

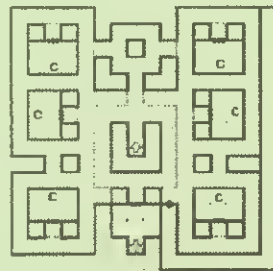


65



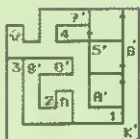
Crypt - Level 1

- 1: öffnet Gitter
- 2: öffnet Gitter
- 3: Golden Urn
- 4: Dragon Key aus Dragon Cave wird benötigt
- 5: Gorn Königin
- 6: Schatzkisten
- 7: Zauberquelle



Crypt - Level 2

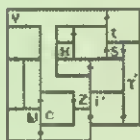
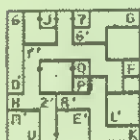
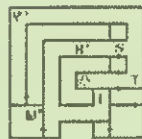
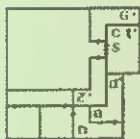
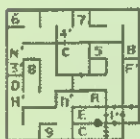
Crypt - Level 3 bis 10



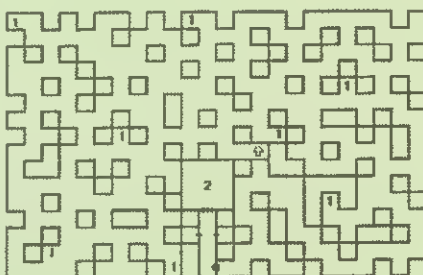
- C: Schatzkisten
- *: Zauberquelle
- X: Dahin sollte man gelangen

Symbole ohne einen Apostroph geben das Startfeld eines Teleportfeldes an. Symbole mit Apostroph das Zielfeld.

Viel Spaß!



- 1: Diese Punkte müssen angelaufen werden
- 2: Astrol Dominoe



Crypt - Tiefgeschoss

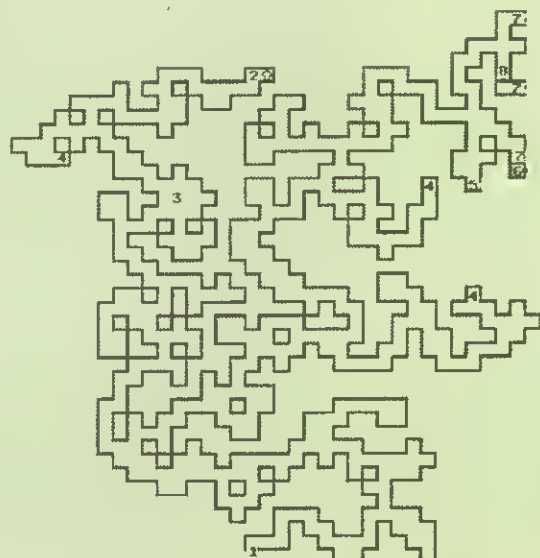
durchsuchen), für denselben in New City (per obigem Teleporter erreichbar).

Dionysus - Great Tower of Dane

- Auf dem Weg zum Tower, von Nyctalinh ausgehend, trifft man auf die 2köpfigen Löwen, die viel Experience bringen.
- Weiterhin trifft man auf eine Szene, in welcher ein paar TRang eine dieser ominösen Figuren auf einem Jet-Bike angreifen. Hier muß man natürlich helfen. Der Kampf ist aber nicht gerade einfach.
- Je höher man im Turm steigt, desto stärker werden die Monster. Weiterhin sollte man genug Geld bei sich haben, um sich die verschiedenen Dane-Titel zu kaufen, um so eine Hierarchiestufe im Ansehen der Danes (und eine Etage im Turm) aufzusteigen.
- Um höherzukommen muß jeweils immer eine Statue (Idol) gefunden, und diese auf einem Altar platziert werden.
- 0. Etage: Hier gibt es einen Shop.

Walderness nördlich Ukpyr und nordöstlicher Dungeon

- 1: Nach Ukpyr
- 2: Zu den Plateaus (Witches Cave)
- 3: 3x3 Feld
- 4: Blumen
- 5: Zu 6 schwimmen
- 6: öffnet Durchgang bei 8
- 7: Salzablegerungen
- 8: siehe 6



- 1. Etage: Stellt man sich auf verschiedene Felder, so wandern die Löcher im Boden. Einfach nur etwas herumlaufen. Irgendwann ist der Weg offen. Auch hier findet man einen Shop.
- 2. Etage: Die Dunkelzone kann man nicht erhellen. Unter Umständen hilft der Wizardeye Zauberspruch bzw. das Umhertasten mit Kompaß. Auf dem Feld, auf welchem man von Gas getroffen wird, wird man immer angegriffen. Westlich von diesem Punkt findet man eine Zauberquelle und einem Raum mit ein paar meditierenden Danes, die einem einen Schlüssel geben, der das Lair of the Beast öffnet. In vorletztem Raum kann man den Mind Control Skill lernen (Der Charakter darf NICHT einschlafen).
- 3. Etage: Hier finden sich viele Teleportfelder. Eine Karte zu zeichnen wäre recht hilfreich.
- 4. Etage: Direkt hinter dem ersten Gitter befindet sich wieder ein Feld, auf welchem man von Gas getroffen und angegriffen wird.

– 5. Etage: Hier wird es schwer. Der Dungeon verändert sich, je nachdem, wie man ihn erkundet. Mit etwas Glück findet man die Statue für den Altar und einen nützlichen Schlüssel. Auf einem Gang wird man oft von Feuerbällen getroffen. Hier sollte man genügend Heiltränke und Magiepunkte zum Heilen haben. Am Ende dieses Ganges hat man hoffentlich den gefundenen Schlüssel für das Gitter dabei. Abspeichern hilft hier nichts, da man nach dem Einladen direkt wieder von Feuerbällen getroffen wird. Hat man die Stelle geschafft, so findet man eine Kiste mit einem interessanten Buch. Ein weiterer Schlüssel, ebenso zu finden auf dieser Etage, öffnet einem den Weg ins oberste Geschoß. Von dort aus kommt man an anderer Stelle wieder in die 5. Etage zurück und man trifft auf den Magna Dane. Dieser will, daß man ein bestimmtes Dämonenhorn beschafft. Hat man die richtigen Zutaten zur Dämonenbeschwörung, dann steht dieser Sache nichts mehr im Wege. Am Ende dieses Kampfes dem Dämon in sein Verließ folgen und zurück zum Magna

Dane und diesen bekämpfen. Sucht man etwas, dann findet man einen Ring, der ein gewisses Gitter öffnet.

Hier findet sich eine Zauberquelle und ein weiteres Gitter, an welchem man das Dämonenhorn anwenden kann. (Das Dämonenhorn kann außerdem vom Barden benutzt werden)

Munkharama

– Südlich der Stadt, in der Wilderness, findet sich ein Eingang zu einem Dungeon. Dieser dient später als Ausgang des Dungeons unter Munkharama.

– Die Lösung des Rätsels im Norden von Munkharama (Loch im Boden) hat etwas mit Geld (Coins) zu tun. Man erhält ein paar Gegenstände mit welchen man die vier verschlossenen Türen öffnen kann.

– Hinter der nordöstlichen Tür findet man ein paar Beans mit welchen man das gute alte Superhirn/Mastermind spielen kann. Hat man dies geschafft so öffnet sich ein Durchgang nach Süden. Der kleine Dungeon, in dem man landet, wenn man die falsche Kombi-



nation gewählt hat, ist nur ein Auffangbecken.

– Im Laden von Brother Moser (im Südosten) kann man auch einiges erfahren.

– Im Südwesten befindet sich das Land of Dreams. Die Antwort auf die Frage erhält man von Brother Moser.

– Die Pfeife und die Pastille sollte man zum richtigen Zeitpunkt benutzen. Vorher sollte man sie "mergen".

– Xen Xheng möchte das Holy

Work haben. Dieses liegt im Dungeon unterhalb der Stadt.

– Nach den Gegenständen, welche in die 4 Umen gehören, muß man an der richtigen Stelle suchen (Es reicht einen davon zu finden, der Rest ist spiegelbildlich versteckt. Es ist nützlich im Wasser zu suchen.)

– Man sollte den Gegenstand den man bei der Statue in New City gefunden hat, an der hiesi-

Geballte Leistung: PROFILINE



Amiga-Zubehör

512 KB mit Uhr für A-500	59,-
1.0 MB mit Uhr für A-600	99,-
4/2 MB mit Uhr für A-500	249,-

3.5" Flappy extern	129,-
3.5" Flappy intern A-500	109,-
3.5" Flappy intern A-2000	109,-

Kick Umschaltung	49,-
Maus-Jay Umschaltung	39,-
Sound Sampler	89,-
MIDI Interface	89,-
Trackball	69,-
3-Tasten Maus	49,-
Handy-Scanner	298,-

Amiga-Games

Creepers	72,-
Kick Off 3	54,-
Reach far Skies	69,-
Transarctica	69,-
Whale's Voyage	69,-

PC-Games

Dune 2	79,-
Hannibal	89,-
Street Fighter 2	69,-
Transarctica	69,-
Reach far Skies	69,-

Finanzierungs-Angebote*

Amiga 1200, 2 MB RAM
24 x 40,- DM = 960,-

Solange Vorrat reicht:

Turboboard:
A-2630 mit 2.0 MByte RAM
für Amiga 2000
(68030 mit Capra.)

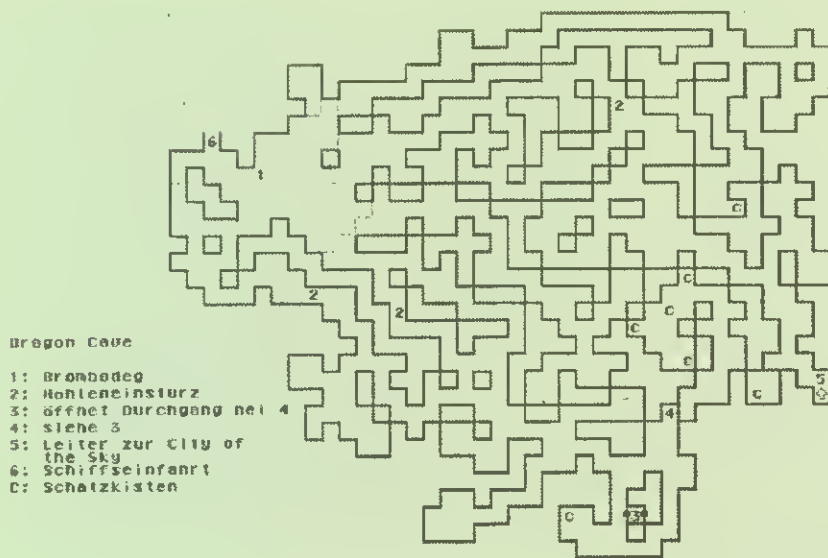
nur 649,-



Im Ring 29 • 4130 Moers3
02841 / 42249

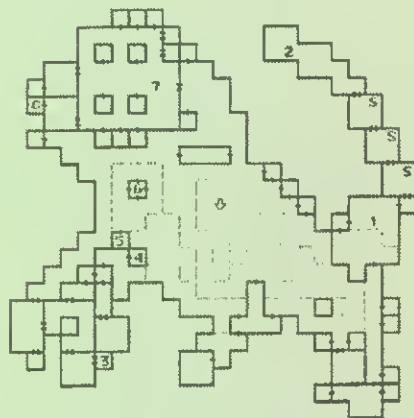
Finanzierungsgeschäft: 24 Monatsraten über 2 Jahre. Zinssatz 12% p.a. (effektiv). Die ersten 3 Raten werden zu Monatsbeginn fällig. Die restlichen Raten werden zu Monatsende fällig. Die ersten 3 Raten werden zu Monatsbeginn fällig. Die restlichen Raten werden zu Monatsende fällig.

Händleranfragen erwünscht



Dragon Cave

- 1: Bronnedeck
- 2: Hohleneinsturz
- 3: öffnet Durchgang bei 4
- 4: siehe 3
- 5: Leiter zur City of the Sky
- 6: Schiffseinfahrt
- C: Schatzkisten



City of the Sky

- 1: Königin
- 2: Raumschiff
- 3: Powerpak Dispenser
- 4: Teleporter nach 5
- 5: siehe 4
- 6: Schlüssel für eine der Boxen in 7
- 7: Hall of Preservations

Dünne Linien: Unsichtbare Wände

gen Statue mal verwenden und landet darauf im Dungeon unterhalb der Stadt.

– Hier findet sich an einer Stelle wieder ein Loch in der Wand, in welches etwas bestimmtes hineinpaßt.

– Verschiedene Schlüssel müssen gefunden und an verschiedenen Gittern ausprobiert werden. Der Onyx Key öffnet den Weg zu einem wichtigen Item, welcher den Antrieb für das Boot in New City darstellt.

– In der Kathedrale befindet sich eine Zauberquelle und nicht weit davon entfernt das Holy Work. (Geheimtür im Wasser!)

– Xen Xheng möchte ein paar Blumen haben, die man im Gebirge im Nordosten findet. Später läßt er einem noch eine Nachricht zurück. Man kann insgesamt fünf Blumen finden. Vier lassen sich zu einem Strauß mergen. Mischt man die fünf Blumen mit Holy Water erhält man einen Trank der einem die Snake-Speed-Eigenschaft gibt.

Witch Mountains/Giantlands

– In dieses Gebiet kommt man entweder von Ukyr aus oder man überquert den Eryn River. Ein weiterer Zugang führt aus dem Funhouse hinaus in dieses Gebiet.

– Die Blumen, aus denen man einen Blumenstrauß machen kann, sind über das gesamte Gebiet verteilt.

– Im Dungeon der Ukyr Mountains findet sich an versteckter Stelle ein Schalter. Hierzu muß man etwas schwimmen.

– In die (richtige) Salzablagung sollte man das Rebus Egge (zu finden im Museum von New City) legen. (Siehe auch Sphinx Map.)

– Nun sollte man den Eryn River nördlich von Munkharama überqueren oder den Funhouse-Ausgang benutzen. Im Südosten der Wilderness dieses Gebietes gelangt man in die Giants Cave, im Osten in die Witches Cave.

– Im Nordosten der Giants Cave befindet sich ein kleiner

Schalter. Nach einem netten Kampf den Raum durchsuchen. Man findet den Necromatic-Helm.

– Den Fluß in der Giants Cave sollte man durchschwimmen um zu einer weiteren Blume und einer Schatzkiste zu gelangen.

– Der Weg in die Witches Cave führt über mehrere Plateaus. Hier findet man mehrere Lianen, aus denen sich ein Seil machen läßt, welches, an geeigneter Stelle befestigt, hinab in die Gegend von Ukyr reicht.

– Den Necromatic Helm, den man in der Giants Cave gefunden hat, sollte man anziehen und sich nachts(!) auf dem 3x3 großen Feld nördlich von Ukyr aufhalten. Man erfährt die Namen der vier Hexen. Nun kann man die Fragen in der Witches Cave beantworten.

Crypt

– Man kann sie erst betreten, nachdem man das Problem (mit dem Rebus Egge) in den Ukyr Mountains gelöst hat.

Level 1

– Zwei versteckte Schalter öffnen die ersten zwei Gitter. Das dritte Gitter läßt sich nur mit dem Key of the Dragons öffnen, den man in den Dragon Mountains findet.

– Die Bone Combs & Brushes (Kosmetikartikel) sollte man der Gorn-Königin geben und man wird danach nicht weiter von Geistern gestört.

Level 2

– Es gibt sechs Kammern, die sich je mit einem Key of Gorrors (zu finden bei Spirits, etc.) öffnen lassen. Die Monster darin müssen nicht bekämpft werden, bringen aber viel Experience und sind sehr, sehr, schwer zu besiegen.

– Ein versteckter Schalter im Wasser öffnet eine Geheimtür. Dort findet man eine Kiste mit einem wichtigen Gegenstand.

– An geeigneter Stelle muß man eine bestimmte Karte (die mit dem Loch) benutzen um einen Schlüssel zu erhalten.

Level 3-9

– Das ganze stellt ein komplexes dreidimensionales Labyrinth dar. Kartographieren ist unbedingt erforderlich.

– Hier findet man eine weitere Karte, das Jewel of the Sun und eine Zauberquelle.

– Das Jewel of the Sun läßt sich in einer der Boxen (durchlässige Wand(!)) auf den Mandolian Isles benutzen. Man erhält in Folge einen sehr wichtigen Gegenstand, welcher zur Beendigung des Spieles unbedingt nötig ist.

– Um auf die unterste Etage zu kommen, muß man eine Tätigkeit in einer bestimmten Reihenfolge abwickeln. Hinweise dazu gibt eine Karte. Hat man das Problem in der richtigen Reihenfolge erledigt, dann öffnet sich ein Durchgang der nach Süden führt (NICHT nach Norden).

– Die Monster in diesen Etagen (3-9) sind etwas leichter als in den ersten beiden.

Unterste Etage

– Der ganze Level sollte erforscht werden, da man acht bestimmte Plätze erreichen muß, um ein Gitter zu öffnen. Dieses liegt im Süden, in einem Gebiet, zu welchem eine Geheimtür führt.

– Ice Shield und Fire Shield beim Kämpfen benutzen. Fortsetzung: siehe unten.

Dragon Mountains

– Um diese zu erreichen muß man im Süden durch ein paar Dunstwolken segeln.

- Um weiter zu kommen, sollte man nachts(!) den Staff, den man in den Ukyr Mountains gefunden hat, benutzen.
- Hier findet man endlich Brombadeg. Er dürfte kein Problem darstellen.
- Gebiete mit Einsturzgefahr lassen sich umgehen.
- im Süden befindet sich ein Schalter, der einen Durchgang zu einer Gegend, mit vielen Schatzkisten und dem Dragon Key (für die Crypt), öffnet.
- Im Südosten ist eine Leiter die zur City of the Sky führt.

Helazoid City – City of the Sky

- Kartographieren könnte nützlich sein, ist aber nicht unbedingt erforderlich.
- Die Party dürfte inzwischen gut genug sein um alle Türen aufzubrechen.
- Dame Ke-Li hat einige interessante Gegenstände (zur Erhöhung der Statistiken (Strength, Dexterity, etc.) der Party) und weiß recht viel. Außerdem kann man ihr den Gegenstand gebendeman von Jan-Ette bekommen hat.
- Kreditkarten öffnen Zugänge.
- In der Storage Facility findet sich ein PowerPak Dispenser und ein Schlüssel mit dem man eines von 4 Fächern in der Hall of Preservation öffnen kann.
- In der Hall of Crusaders sollte man wenigstens die erste Frage beantworten können (Name der Statue in New City). Andersfalls hilft auch rohe Gewalt.
- Das Ding, was am Raumschiff befestigt ist, ist ein Mikrophon. Man findet, nach richtiger Antwort (siehe obiger Tip), eine weitere Karte und einen Ring (Ring of the Globe), der unbedingt nötig zur Beendigung des Spieles ist.

Crypt

Auf der untersten Ebene befindet sich eine Falltür. Auf dieser sollte man den Codegeber (den man in New City von der bestimmten Person erhalten hat) benutzen. Weiterhin sollte man das Locket of the Sun und den Ring of the Globe haben. Danach folgt der Endkampf gegen den Dark Savant. Die Beantwortung der Frage nach diesem Kampf, führt zu zwei Alternativ-Wegen. Danach muß man einen bestimmten Ort erreichen, an welchem man wieder zwischen zwei Alternativen wählen kann. Das Spiel ist gelöst und schreit nach einer Fortsetzung, die auch schon in der Mache ist.

Wizardry 7 Cheat

Neben seinen *Flashback*-Karten belieferte uns Maurice Waldner noch mit einem Lerbissen-Cheat.

Vorweg: Der Cheat funktioniert leider nicht auf allen PC. Da er etwas mit "Brother Moser" zu tun hat, kann es durchaus sein, daß man ihn erst besucht haben muß (er lebt in der Apotheke in Munkharama), bevor der Cheatmode aktiv werden kann.

Man begibt sich mit dem Disk-Icon in den "Diskscreen" (Resume Game, Save Game etc.) Dort gibt man folgendes ein (Groß- und Kleinschreibung beachten!): "Brother Moser wants a Turbo-Charged Death Sword". Zwar droht uns der Dark Savant mit einem schnellen Tod, hält sich dann aber vornehm zurück.

Durch Druck der Taste "X" bekommt jeder Charakter 50000 Exp-Points. Taste "L" bewirkt für jeden Charakter einen Levelsprung. "F12" zaubert eine Wizardry Teleportationskarte, "T" einen normalen Teleporter auf den Bildschirm. "M" schaltet alle Monster ein und aus, mit "W" werden alle Mauern durchgehbar. Drückt Ihr "Insert" dann erscheint die Endsequenz.

Ultima Underworld 2

Michael Gentners Lösung beantwortet zwar längst nicht alle Fragen, ist aber jedem erfahrenen Abenteurer eine echte Hilfe. Sollten bei Euch trotzdem noch einige Fragen offenbleiben, werden wir noch eine Schritt-für-Schritt-Lösung nachschreiben.

Britannia

Im Schloß leben etliche Personen, mit denen man sich immer wieder unterhalten sollte. Bei den meisten kann man auch seine Fähigkeiten weitertrainieren lassen. In der Bibliothek ist ein Teleporter, der in ein geheimes Labor führt. Hier findet man die Runen Rei, Ylem, Des, Uus und Por. Nachdem man sich im Schloß umgesehen hat, holt man von Dupre den Schlüssel zu den Sewers und es geht richtig los.

Sewers

Nahe dem Eingang lebt Fissif, von dem man die Pocket-watch bekommen kann. Ihn sollte man ins Gefängnis schicken, damit man seine Lor-Rune nehmen kann. Danach bewegt man sich vorsichtig über die verschwindenden Bodenstücke im Nordosten, um eine Gittertür zu erreichen. Durch die kann man den zentralen Teil der Sewers erreichen, in der es neben viel Wasser auch einige Aufzüge, verschlossene Räume und natürlich Monster gibt. Im Osten leben zwei Gazers, die u.a. eine Ex-Rune bewachen. Im Laufe des Spiels bekommt man von Charles einen Schlüssel, mit dem man zu einer Nox-Rune, einem Moonstone und einem anderen Schlüssel gelangt.

Im vierten Level leben im Südwesten drei friedliche Goblins. Im Wasserloch bei den Goblins kann man gut angeln. Im Norden leben Dread Spiders, die ihre Black Eggshells bewachen. Ein Ei mitnehmen! Im Zentrum des Levels gibt es einen großen See, in dessen Mitte eine Insel mit dem Eingang zum fünften Level ist. Im Südosten ist eine Lavawand, durch die man später gehen kann, um den Imp "The Listener" aufzuspüren.

Im fünften Level ist der große Blackrock Gem, durch den man acht verschiedene Welten erreichen kann, je nachdem, von welcher Seite man ihn berührt. Zu Beginn kann man nur den Prison Tower erreichen. Man findet später kleine Blackrock Gems, die man mit diesem großen Gem verbinden kann, um weitere Welten erreichen zu können.

Prison Tower

Im Keller sollte man das Ragged Scroll aufnehmen, um es dann den Wachen ein Stockwerk höher zu zeigen. Danach kann man sich weitgehend frei im Turm bewegen. Durch eine Schleusentür kann man Level 3 erreichen.

In Level 4 lebt Felix, der den Auftrag gibt, Freemis in Level 3 zu töten. Das sollte man aber erst später im Spiel machen, da man danach von allen Goblins angegriffen wird. Zum Dank erhält man eine Box, die beliebig viel Nahrung produzieren kann. Wenn man wirklich die Goblins töten will, sollte man dann in Level 6 Borne töten, um so an alle Schlüssel zu kommen. Auf dem gleichen Level befreit man damit den Troll Garg, der sämtliche übrigen Goblins vernichtet.

Vom Armorer auf Level 5 kann man das Paßwort "Cyclone" erfahren. Auf Level 6 kann man mit Goblin-Captain Borne verhandeln, indem man sich als Lorca ausgibt, und bekommt so Fraznium Gauntlets. Mit denen passiert man im Gefängnis das Kraftfeld, welches die Zelle zum Helden Bishop blockiert. Mit dem Paßwort kommt man in die Levels 7 (nur Wachen) und 8 (Gefängnis), wo man auf Bishop trifft. Für ihn besorgt man ein weiteres Paar Fraznium Gauntlets vom Armorer, und holt danach bei Borne den ersten Blackrock Gem ab.

Damit kann man zurück nach Britannia gehen. Diesen Stein zeigt man (wie alle weiteren Blackrock Gems) Nystul, der diesen magisch aktiviert. Die aktivierten Blackrock Gems benutzt man dann am großen Gem in Level 5 der Sewers und macht damit weitere Welten zugänglich.



Killorn Keep

In dieser fliegenden Festung leben die Händler Aron, Merzan und Bishay, bei denen man zum Teil gute Ausrüstung kaufen kann. Von Kintara bekommt man eine Beschreibung von einigen Gegenden auf diesem Planeten und kann Boots of Fire Resist kaufen. Ogri gibt den Auftrag, das Banner of Killorn zu finden. Dafür erzählt er dann etwas über den "Maschinenraum" des Keeps. Lobar erzählt etwas über die acht Tugenden des Guardian. Lord Thibris schwärmt von der Schlacht gegen Praecor Loth und sein Horn. Von der Guardian-Agentin Mystell kann man den Auftrag bekommen, die Magierin Altara auszuspionieren, und die Trilkhai Blackie bittet den Avatar, etwas über die Vergangenheit der Trilkhai zu erfahren.

Von Altara bekommt man einen Dagger, mit dem man den Listener in den Sewers aufspüren und töten kann. Danach bekommt man den Auftrag, ein Dread Spider Egg und ein Amethyst Rod zu besorgen. Die Spider Eggs gibt es in Britannia Level 4, das Amethyst Rod in Talorus Level 1. Daraus baut Altara einen Zauberstab, mit dem man in den acht Welten die Kraftquellen des Guardian ausschalten muß.

Im Keller des Keeps ist hinter einem Geheimgang ein Teleporter versteckt, der zu einer Gegend im Ethereal Void führt. Dort gibt es etliche Aufzugsteine, durch die man einen Weg zu einer Lavahöhle finden muß. Dabei darf man durch die Aufzugsteine nie nach ganz oben gehoben werden, sonst stirbt man. In der Lavahöhle sind Knöpfe zu drücken (am besten mit Telekinese), wonach ein Gang geöffnet wird. Über das richtige Teleporterfeld gelangt man zum zweiten Blackrock Gem, der von zwei Headlesses bewacht wird. Außerdem liegt hier ein magisches Schwert.

Um die Kraftquelle des Guardian zu erreichen, besorgt man sich im Keller des Keeps einen Schlüssel. Die passende Tür ist hinter einer Geheimtür im Südosten des Schlafraums der Wachen zu finden. Sie wird von einem als Kämpfer getarnten Dämonen bewacht. Hinter dieser Tür ist der Maschinenraum, in dem zwei Brain Creatures des Keep in der Luft halten. Tötet man eins dieser Wesen, stürzt das Keep ab, und alle Bewohner sterben, also sollte man davon abse-

hen. Stattdessen benutzt man hier das Rod of Altara, um die Kraftquelle zu schließen.

Ice Caverns

Nahe dem Eingang leben einige Skeletons. Bei ihnen kann man eine schon fast fertige Karte des oberen Stockwerks der Höhlen bekommen. Im Südwesten ist der Eingang zu Level 2, wo es im Süden auch schon den Blackrock Gem gibt (inmitten einer großen Glatteisfläche), und im Nordosten ist bei einem Wasserfall der noch zugefrorene Eingang zu Anodunos City. Vorerst kommt man nur zu einem Sentinel, der eine Tür bewacht. Hat man den Sentinel beseitigt, bekommt man den Schlüssel zur Floodgate Control Area.

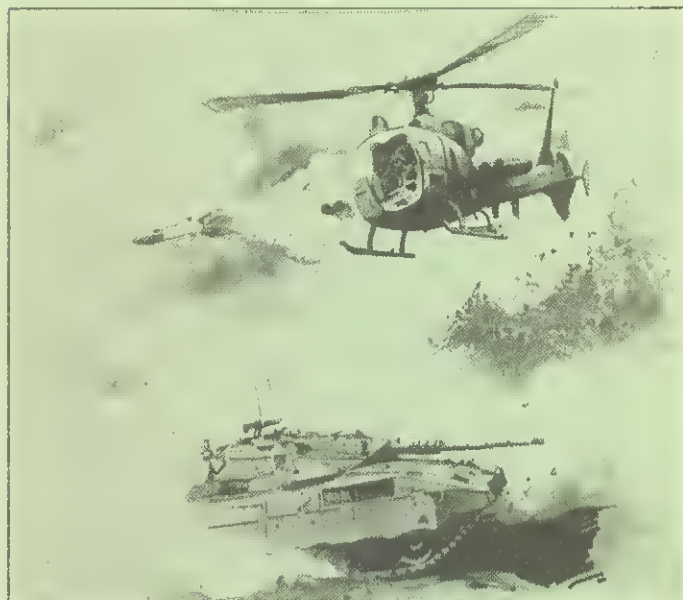
Dort muß man einen Hebel ziehen, einen Schalter auf 12 Uhr stellen, und wieder den Hebel ziehen, um an ein Labyrinth zu kommen. Dieses Labyrinth wird mit vier Schaltern gesteuert. Man muß die Schalter so stellen, daß man zuerst einen Schlüssel erreichen kann, und danach die passende Tür. Dahinter ist das Main Floodgate Control, nach dessen Betätigung der Eingang zu Anodunos City frei wird.

Der Brunnen der Stadt ist die Kraftquelle des Guardian. Dort lebt auch der Geist Beatrice, die u.a. erklärt, wo das Mineral Filanum zu finden ist.

Talorus

In dieser Welt kann man sich zuerst den Amethyst Rod, eine Kal-Rune und Light Spheres besorgen. Als erstes sollte man den Eloemosynator aufsuchen, um dann mit den hier lebenden Talorids reden zu können. Diese wurden vom Guardian so manipuliert, daß sie nur noch ihre stumpfsinnigen Arbeiten erledigen können. Dafür hat er den Bly Skup Ductosnore, den Chef-Reproduzierer, so manipuliert, daß er nur noch Guardian-gerechte Talorids erschafft.

Um die Talorids zu befreien, redet man mit dem Historian und besorgt sich dann im Keller den Information Crystal E0Y2. Beim Vorz Ductosnore holt man sich das Delgnigzator und redet dann mit dem Futuran. Dann holt man sich bei diesem den Information Crystal M4Y8, geht zum Data Integrator, dann zu den Dialogicians, und wieder zum Data Integrator. Dieser erklärt dann, wie man den alten Bly Skup Ductosnore wiederherstellen kann: Den jetzigen Bly Skup Ductosnore töten, das E0Y2 kommt



auf das lila Feld, das M4Y8 auf das gelbe Feld, das Delgnigzator auf das blaue runde Feld, und dann den Hebel ziehen. Der Raum des Ductosnore ist auch die Kraftquelle des Guardian auf Talorus.

Die Talorids sind dann sehr dankbar und man kann sich vom Historian zum Blackrock Gem befördern lassen.

Scintillus Academy

In der Eingangshalle lebt Elster, ein Magie-Student, der sich seit Jahrzehnten nicht traut, den Abschlußtest zu machen. Also machen wir ihn.

Im ersten Level hat man die Goldbox aufzunehmen und diese auf ein Druckfeld in Raummifte zu werfen, um eine Gifertür zu öffnen. Im zweiten Level muß man durch das viele Glatteis einen Schalter erreichen, um eine weitere Tür zu öffnen, hinter der nach noch mehr Glatteis der Ausgang zu Level 3 wartet.

Dort gibt es dann einen Zauberstab für Telekinese, mit dem man die hoch liegenden Schalter benutzen kann, um die Säulen so einzustellen, daß man den Ausgang erreichen kann. In Level 4 sind im NW und SO zwei Schlüssel abzuholen, die die Tür im NO zum nächsten Level öffnen.

In dem sind dann drei Schalter einzustellen, ohne daß man die Druckplatten vor den Schaltern berühren darf (am besten überspringen). Dann gibt es hier einen zweiten Moonstone und einen weiteren Schlüssel zu einer Gittertür. In Level 6 holt man sich noch einen Schlüssel im Zentrum des Raumes und darf sich dann durch ein recht großes Labyrinth mit vielen Teleportern den Weg suchen.

In Level 7 muß man sich erst einen Schlüssel abholen, der in einer Alkove am Wasser versteckt ist. Dann muß man den richtigen Weg über die Säulen erspringen. Auf den Säulen sind Pfeile gemalt. Wenn man auf eine Säule springt, wird die Säule, auf die der Pfeil zeigt, entfernt. Man muß also aufpassen, daß man sich nicht den Weg zum Ausgang vernichtet.

In Level 8 muß man vier Mal aus einer Anzahl von Teleportern den richtigen benutzen (der Hinweis 3-5-2-9 sollte beachtet werden), und man hat endlich den Test bestanden. In den Räumen hier kann man die Runen An, Grav, Ylem, Wis, Uus, Hur und Sanct finden, ebenso wie den hiesigen Blackrock Stone. Hinter einer Geheimtür gibt es ein Fraznium Circlet. Dann holt man sich den Schlüssel beim Befehl eines Magiers und betritt damit über ein Moongate das Vault.

Mit dem Schlüssel öffnet man die erste Tür, hinter der eine Tym-Rune lauert. Diese kann man wegzaubern oder man erträgt einfach für kurze Zeit die Wirkung des umherlaufenden Feuerballs. Danach muß man mit Telekinese einen Knopf drücken, um eine zweite Tür zu öffnen.

Dahinter ist ein kleines Wasserlabyrinth, in dem man zuerst einen Knopf finden muß, und danach die dazugehörige Tür. Im dahinterliegenden schwarzen Labyrinth muß man nochmals einen Schalter finden, um die nächste Tür zu öffnen. Danach führt ein Moongate zu einem Lavaraum. In diesem sollte man sofort die linke Tür nehmen, und den Imp loswerden. Dann den Hebel ziehen, zur gegenüberliegenden Tür rennen, und den Schlüssel

nehmen. Dann kann man durch die jetzt offene mittlere Tür gehen, die nächste Tür mit dem Schlüssel öffnen und das dahinterliegende Gate benutzen. Jetzt landet man bei einem kleinen Wasserstück, über das man den Weg nach draußen erreicht. Damit man das Ganze aber nicht umsonst gemacht hat, sollte man nicht den Geheimraum übersehen, in dem es zwei Flam-Runen und Basilisk Oil (braucht man später) gibt. Hinter diesem Geheimraum ist gleich noch einer, in dem in einer Bodenplatte die begehrten Tym- und Vas-Runen versteckt sind.

Pits of Carnage

In den Pits leben etliche Kämpfer, die gerne Arena-Kämpfe austragen. Der Arenen gibt es gleich vier: Erde, Luft, Feuer und Wasser. Ein Magier namens Zoria verrät für eine Flam-Runa den Valor-Spruch. Bei Jospur kann man Arena-Kämpfe für Geld bestreiten. Boss ist ein gewisser Dorstag, der auch den Blackrock Gem besitzt. Um an den Gem heranzukommen, muß man Dorstag in einer Arena besiegen. Davor muß man sich aber eine gewisse Reputation verschaffen, indem man in jeder der vier Arenen einen Kampf gewinnt. Alternativ kann man versuchen, sich mit Blog, der im 3. Level wohnt, anzufreunden, um den Gem von Dorstag ohne Kampf abzunehmen.

Im zweiten Level lebt der Magier Zoranthus, der den Auftrag vergibt, ein Sceptre of Deadly Seeker zu suchen. Dies ist im Ethereal Void versteckt. Dafür bekommt man dann die Battered Bottle, die einen Djinn enthält. Er erklärt das Erschaffen von Djinn Bottles: Man braucht ein Basilisk Oil (s. Scintillus Academy), das man in den Filanum-Pool in den Ice-Caverns wirft. Dann schwimmt man in diesem Pool und trocknet danach den Schlamm, indem man kurz in einen Lava-see steigt. Dann muß man noch den Spruch Iron Flesh benutzen.

Tomb of Praecor Loth

Im ersten Level kann man Kartenteile vom Level 3 finden, die dort die Orientierung erleichtern: Im Süden ist ein Teil von Skeletten bewacht; im Südwesten müssen alle Schalter nach unten gelegt werden, um an das Kartenteil zu kommen. Im Westen besitzt ein Metal Golem das Kartenteil, im Südosten muß ein Gewicht auf eine Druckplatte gelegt wer-

den, im Osten besitzt ein Fire Elemental die Karte, und im Norden ist ein Knopf zu drücken. Im Nordwesten ist das Blackrock Gem und die Kraftquelle des Guardian. Die Knochen, die hier liegen, sollte man auch mitnehmen.

Im zweiten Level kann man dem Geist Trystero diese Knochen geben. Außerdem sollte man mit Helena sprechen, die den Avatar zum Grab von Praecor Loth schickt. Danach kann das Portcull zum Level 3 geöffnet werden. Hier wird man gleich von Silanus empfangen, der etwas von einem Schlüssel erzählt, den man sich besorgen sollte.

Dieser Level besteht aus mehreren Abschnitten, wovon man sich mehr oder weniger aussuchen kann, welche man durchquert. Es gilt im Wesentlichen, den Ausgang im Norden zu erreichen. Im Südosten kann man mit einem Hebel Wasser in eine Grube im Nordosten füllen. Der besagte Schlüssel ist auch in der Nähe dieser Grube. In diesem Level liegt auch viel hervorragende magische Ausrüstung.

Hat man den 4. Level erreicht, wird man vom Lich Morphius empfangen, den man töten muß. Die Tür öffnet man dann mit einem Hebel, der ein Stück hinter einer Geheimgtür verborgen ist. Dann kommt man zum Lich Lord Umbria, der schon ein paar Nummern größer ist. Man sollte ihn in Ruhe lassen und nach Osten gehen, wo man bei einem Pentagramm eine Kerze nimmt, damit man das Outer Space durchqueren kann. So kommt man zu einem dritten Lich, Lethe.

Rennt man durch den in der Nähe befindlichen Wasserfall, kann man die dahinterliegende Tür mit dem Schlüssel öffnen und den Hebel ziehen, um das Tor zum Grab von Praecor Loth zu öffnen. Mit diesem unterhält man sich und erhält sein Horn, und die übrigen Liches werden getötet. In seinem Grab ist auch das Banner von Killorn, das man Ogrin im Killorn Keep gibt.

Ethereal Void

Diese Dimension teilt sich in mehrere Abschnitte auf, je einer für die Farben blau, rot, lila, gelb und weiß sowie einem buntem Zentralabschnitt, über den man die an-

deren Abschnitte erreicht. In den vier farbigen Abschnitten gibt es je ein andersfarbiges Portal, das bei Benutzung zu einer weißen Pyramide führt. Je nachdem, wieviel farbige Abschnitte man schon auf diese Weise durchquert hat, kann man diese Pyramide durch Begehen einfärben. Wenn alle Stufen orange gefärbt sind, öffnet sich ein Portal zum Shrine of Spirituality, der Kraftquelle des Guardian im Ethereal Void. Im Zentrum des Shrines ist auch der letzte Blackrock Gem. Es ist ein bißchen schwierig, an ihn heranzukommen; man kann sich z.B. mit dem Portal-Spruch in das Zentrum teleportieren.

Im blauen Abschnitt lebt Prinx, der für zwei Eyeballs (bekommt man z.B. durch Töten von Brain Creatures) einen Fly-Spruch hergibt. Über einen sich bewegenden Weg und ein Sprungfeld gelangt man zu einem goldenen Moon-gate, das man durchqueren sollte. Außerdem lebt hier ein Wisp, von dem man Informationen über die Triikhai bekommen kann. Wenn man Blackie in Killorn Keep davon erzählt, kündigt sie den Besuch von Mors Gotha an.

Im lila Abschnitt muß man den Fluß hochschwimmen, den Pfeilen folgen und dann eine Rutschbahn benutzen. Mit dieser gelangt man in ein Strichlabyrinth, an dessen Ausgang ein graues Moongate steht. Der gelbe Abschnitt ist ein großes Labyrinth, das man aber mit einem Fly-Spruch recht schnell durchqueren kann. Man muß nur in den großen Raum auf der anderen Seite, und dort durch das schwarze Moongate. Im roten Abschnitt ist das

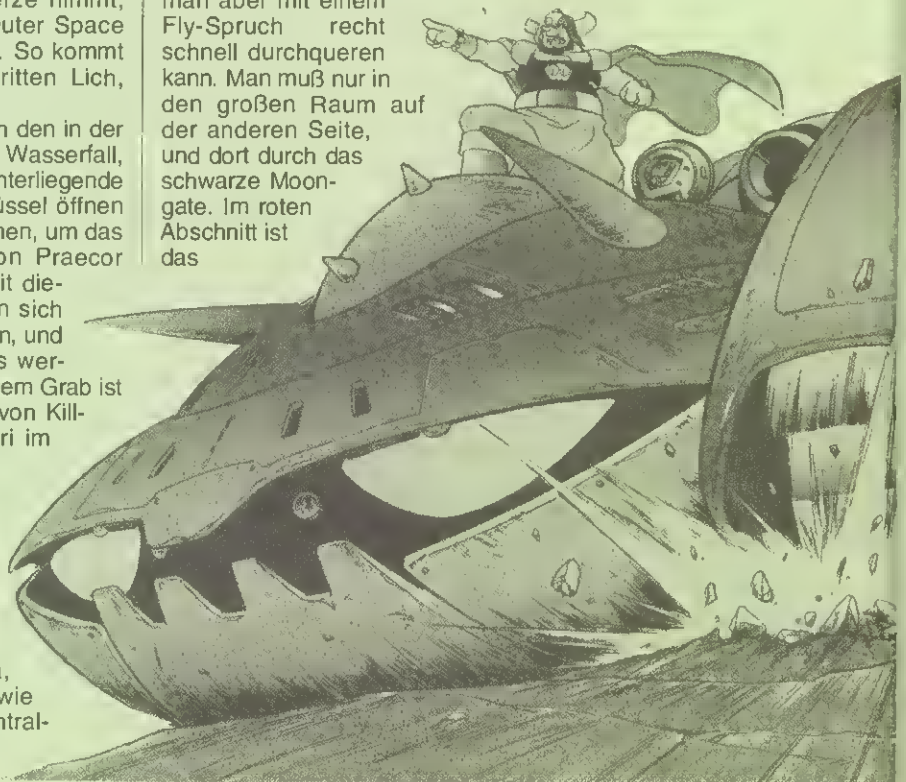
Sceptre of Deadly Seeker (gut bewacht), das Zoranthus verlangt hat. Auf dem Weg nach draußen kommt man automatisch durch ein grünes Gate.

Mit der Battered Bottle, die man dann von Zoranthus bekommt, geht man zum Sigil of Binding im weißen Abschnitt. Die Flasche stellt man im Pentagramm ab und zerschlägt sie dann, wodurch man den Djinn absorbiert (vorausgesetzt, man hat die bei Pits of Carnage beschriebene Prozedur mit Filanum-Schlamm durchlaufen).

Finale

Wenn man danach nach Britannia zurückkehrt, begegnet man einer ersten Invasionsgruppe aus Killorn Keep. Also schaut man gleich mal im Keep vorbei und stellt fest, daß Mors Gotha angekommen ist. Bei ihr liegt ein Spellbook, das man sofort Nystul bringen sollte.

Hat man alle acht Blackrock Gems mit dem großen Gem in den Sewers verbunden, alle acht Kraftquellen geschlossen, das Horn dabei, den Djinn injiziert und Nystul das Spellbook gegeben, muß man ihm noch ein paar Daten sagen, die man von Nell bekommen kann: "Throne Room" und "4:00". Danach erscheint noch einmal Mors Gotha, die man endgültig erledigen muß. Danach geht man in den Thronraum und spricht mit Nystul, und das Abenteuer geht mit der Zerstörung der Blackrock-Kuppel zu Ende.



Whirlwind Snooker

Bei Jonas Haertle aus Berlin kann sogar Jimmy White noch in die Lehre gehen. Wer dem guten Jimmy bei einem 147er Break zusehen möchte, wende folgenden Trick an:

Im Hauptmenü geht Ihr in den "Trick shot Editor", so daß das Demo-Spiel losgehen kann.

Jetzt drückt Ihr in der Reihenfolge F7, F4, F1, ESC. Man befindet sich wieder im Hauptmenü, wo man "Enter Demo mode" aktiviert. Jetzt ist das 147 Maximum Break – Random Demo erschienen. Startet man dieses, so sieht man das höchst mögliche Break (immer rot, schwarz).

Forge of Virtue

Avatar Sven Müller aus Marburg hat mal schnell die Diskette durchgespielt und sich bei Lord British und uns die Belohnung dafür abgeholt.

Beim ersten Start nach dem Installieren von *Forge of Virtue*, macht sich das Auftauchen der Isle of Fire durch ein starkes Erdbeben bemerkbar.

Man sollte sich zu Lord British begeben, denn dieser gibt einem eine genau Beschreibung des Weges, die Besitzkunde seines Schiffes (es liegt im Hafen von Vesper) sowie ein paar Informationen. Da man gerade in Britain ist, holt man sich am besten die Linsen aus dem Avatar Museum. Mit dem Schiff – im Laderaum befinden sich unter anderem einige Heiltränke, etwas Essen und Fakeln – begibt man sich nun zur Isle of Fire, die sich direkt südlich von Vesper befindet. Auf der Insel angekommen sollte man sich in das Gebäude begeben. Dort gibt es außer der großen Halle noch drei weitere kleine Abteilungen. Zur Linken befindet sich die Wohnung oder besser Behausung des blinden Magiers Erethian, durch eine Geheimtür gelangt man zum Moongate, daß zum Test of Love führt.

Die rechte Abteilung enthält den Dark Core of Exodus, einen Spiegel der einen Dämonen beherbergt und das Moongate zum Test of Courage. In der mittleren und zugleich nördlichsten Abteilung befinden sich die Statuen, die die drei Prinzipien verkörpern.

Als erstes sollte man sich mit Erethian unterhalten, da dieser einige Informationen bereithält. Danach spricht man den Spiegel an, worauf der oben erwähnte Dämon antwortet. Diesen sollte man ausquetschen. Man erfährt von einem Edelstein mit dem man den Dämon aus dem Spiegel befreien kann. Erethian darauf angesprochen, erklärt das ein Drache den Stein gestohlen habe und in den Test of Courage geflohen ist. Jetzt sollte man sich um die Tests kümmern. Der einfachste und kürzeste ist der Test of Truth. Indem man die mittlere der drei Statuen anspricht und deren Frage mit ja beantwortet wird man in eine Höhle teleportiert. Wenn man den großen Raum durchquert hat und zu dem Gang im Westen kommt, nicht die Tür durchqueren, sondern oberhalb des Hutes einfach durch die Wand gehen, bis es nicht mehr geht.

Dann wende man sich nach Osten, wenn man auch da auf Widerstand stößt, gehe man wieder nach Norden bis man zu einer Tür kommt. Den Hebel umlegen, das Amulett nehmen und man wird wieder zur Statue gebeamt. Zur Belohnung wird die Intelligenz auf 30 gesteigert und somit auch das zum Zaubern benötigte Mana.

Nun zum Test of Love: Wenn man die weibliche Statue anspricht, verweist diese auf das oben erwähnte Moongate. Der Zielpunkt des Mondtores ist ein Tal in dessen Südosten ein Golem um seinen "kaputten" Kameraden trauert. (Ich empfehle, den Eimer der neben dem Brunnen liegt, gleich mitzunehmen). Während eines Gesprächs bittet der Golem um die Mithilfe bei der Wiederbelebung seines Bruders und übergibt ein Buch an den Avatar. Beim Lesen des Schmöckers fällt ein Zettel mit einem Zauber heraus (wird auch gebraucht). Der Gang – Hacke mitnehmen – nördlich des Golems führt zu einem kleinen "Tal", von wo aus man zum Tree of Life und dem dazugehörigen Stone of Castambre teleportiert. Den Eimer unter die südöstliche Ecke stellen, die Spitzhacke in beide Hände nehmen und gegen den Baum benutzen. Der Eimer ist jetzt voll Blut. Zurückgehen und das Blut auf die fünf Steine, die um den Golem liegen, schütten. Dann die Schriftrolle lesen, der Golem opfert daraufhin sein Herz. Dieses muß in die Brust des anderen gelegt werden.

Die Rolle lesen, und der Avatar spricht den Zauber. Der zerbrochene Golem lebt jetzt wieder und gibt dem Avatar, wenn dieser ihn anspricht die nächsten Instruktionen. Man geht zurück und schlägt wieder auf den Baum ein und sofort danach liegt ein "Herz" auf dem Stein. Die schon beschriebene Prozedur mit dem Blut wiederholen.

Den Rest im Schnelldurchlauf: Zurück zum Steinkreis, Herz in den Golem, Blut auf die Steine und den Zauber sprechen. Danach den Intelligenteren der beiden Golems ansprechen, er gibt dem Avatar das nächste Amulett und sofort erfolgt der Blitztransport zurück. Bei diesem Test ist die Belohnung die Steigerung der Geschicklichkeit auf 30.

So nun folgt Test of Courage. Auch die letzte Statue verweist auf das Moongate südlich von ihr. Die erste Tür in die einen "Lockpick zu öffnen". Im nächsten Raum wartet erstmal ein recht schwerer Kampf gegen einen Magier (zuerst töten Skelette und Headlesses. Die Leichen, die um die roten Moongates liegen), haben magische Rüstungsteile und den Schlüssel für die nächste Tür, vor der zwei Golems stehen, die auch getötet werden müssen. Die beiden Wände zum dritten Abschnitt lassen sich mit den Hebeln öffnen, die sich in den Höhlentellen der Spinnen und der Skorpione befinden. Nachdem man im nächsten Abschnitt ist, sollte man aufpassen, denn hier wartet ein junger Drache. Jetzt kann man die tote Kriegerin und die Truhe durchsuchen. Das Glaschwert nehmen und auf die Bodenplatte im Raum mit der Kristallkugel legen. Die Kugel und das Schwert verschwinden und der Schlüssel für die nächste Tür erscheint. Im vierten Abschnitt warten wieder einige Monster, unter anderem zwei Golems. Die Aufgabe in diesem Abschnitt ist: Die beiden Helme müssen ausgetauscht werden. Dadurch öffnen sich die Stahlwände im Norden.

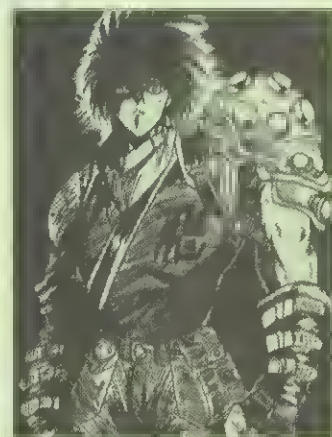
Der fünfte Abschnitt (Warnung: Jetzt wird es haarig, Abspeichern!): Jetzt kommt ein "unsterblicher" Drache. Aber er muß trotzdem besiegt werden. Nachdem man den Drachen getötet hat, wird er plötzlich wiederbelebt. Man muß den Edelstein aus seinem Rachen nehmen und dann schnell verschwinden. Jetzt geht man zu Erethian und spricht ihn auf das Artefakt an von dem der Drache gesprochen hatte. Ere-

thian beschwört daraufhin eine ganze Schmiede. Dann gibt er dem Avatar den Rohling eines Schwertes, daß man noch schmieden muß (Wassertrog füllen, Schwert auf Esse legen, Balg betätigen bis Schwert glüht, Schwert mit Hammer bearbeiten, Schwert im Trog kühlen; das ganze so lange wiederholen bis es heißt, daß es nicht mehr besser geht).

Die einzige Möglichkeit um das Schwert zu vervollständigen ist: der Dämon muß rein. Dies läßt sich folgendermaßen bewerkstelligen: den Dämon auf gem ansprechen. Dann den Stein und das Schwert in die Hand nehmen und mit dem Stein den Spiegel zerschlagen. Der Dämon erkennt seinen Fehler und läßt sich in das Schwert bannen. Damit hat man u.a. ein Gegner mit einem Schlag töten, auch den Drachen! Also ran an den Drachen, das Schwert ansprechen und los geht's. Jetzt öffnet sich die Tür im Norden durch die man über ein Moongate in einen Raum mit einigen Golems kommt, die wie Statuen rumstehen.

Auf einem Podest liegt das letzte Amulett. Auch nachdem man dieses Amulett mitgenommen hat, wird man zurückteleportiert und diesmal wird die Stärke, und somit auch die Hitpoints, auf 30 gesteigert.

Jetzt muß man versuchen den Dark Core zu verbannen. Man legt die Amulette mit den Spitzen nach innen, so daß die "Oberseiten" nach Süden, Osten und Westen auf den Core zeigen. Danach stellt Ihr die Linsen links und rechts vom Core auf. Der Talisman of Infinity erscheint und auch Erethian läßt nicht auf sich warten. Beim Versuch den Dark Core aufzuhalten stirbt er. Jetzt bleibt nichts anderes mehr zu tun als zu Lord British zu gehen und sich seine Belohnung abzuholen: Die Erhöhung der Stärke auf 60.





Defenders of Oasis (Game Gear)

Kein ordentliches Videospiel ohne verstecktes Soundmenü. Timo Lebe und David Lamprecht fanden den kleinen Sound-Gag im Rollenspielknüller *Defenders of Oasis*. Drückt im Titelbild einfach Oben und Start gleichzeitig und Ihr dürft 28 Musiken, 49 Effekten und drei markerschütternden Schreien lauschen.

TIP DES MONATS

Super Mario Kart (Super NES)

In Nintendos State-of-the-Art-Flitzer ist übrigens noch eine kleine Special-Cup-Strecke verborgen. Wer während der Streckenauswahl im Time Trial (die linken Namen leuchten auf) L, R, L, R, L, R, R, A drückt, darf die neue Strecke ausprobieren. Herausgefunden hat dies Nick Friederici aus Hannover.

Super Tiny Toons (Super NES)

Florian Tewes aus Oelde versteht sein Handwerk als Kartenzeichner hervorragend und hat sich mit seinen *Super-Tiny-Toons*-Karten die 777 Märker für den *Tip des Monats* locker verdient. Wer in Konamis Jump'n'Run-Sensation den Überblick verliert, schaut flucht auf Florians Karten und dürfte problemlos weiterlaufen.

Achtung, Achtung: In POWER PLAY 3/93 ist uns auf Seite 75 ein entscheidender Fehler unterlaufen. Game-Gear-Fans werden aufgepaßt haben. Beim Sonic-2-Cheat müßt Ihr zu Beginn nicht nur die Start-Taste gedrückt halten, sondern auch die A- und B-Knöpfe. Erst dann dürft Ihr die Level, wie versprochen, auswählen. Auch Mega-Drive-Sonic-Fans kommen nicht zu kurz. Wer mit goldenen Super-Sonics durch die Gegend hüpfen will, schnappt sich zuerst alle Chaos Emeralds. Am leichtesten ist dies zu bewerkstelligen, wenn Ihr das erste Level anspielt, fünfzig Ringe sammelt und Euch den Chaos Emerald holt. Nun drückt Ihr Reset und wieder-

holt das Ganze so oft, bis Ihr alle sieben eingesackt habt. Beim nächsten Spielstart schnappt Ihr Euch fünfzig Ringe und springt einfach in die Luft – Flup! – aus Sonic wird Super-Sonic, der höher springt und alle Gegner einfach umrennt. Nun wird Euch jede Sekunde ein Ring abgezogen. Sind alle verbraucht, verwandelt Ihr Euch wieder in den blauen Igel. Mit etwas Geschick und vielen Ringen bleibt bis zum Abspann Super-Sonic.

Viel Spaß beim Ausprobieren und herrliche Videospiel-Frühlingstage wünscht Euer

Kuno

Lemmings (Game Gear)

Alle Levelcodes zur Game-Gear-Umsetzung des Denkspeikklassikers sandte uns Kristian Zieger aus Oldenburg. Wer in einem Level endlos steckenbleibt, sollte nun einfach das nächste, vielleicht etwas einfachere Level probieren.

Thunder Force 4 (Mega Drive)

Alexander Weigels *Thunder-Force-4*-Cheat wird Ballerfans die Tränen in die Augen treiben. Um ganze 100 Leben zu ergattern, stellt Ihr im Options-Menü (Start und A gleichzeitig) die Anzahl der Leben (Stock Ship) auf Null. Startet Ihr nun das Spiel, warten die 100 Leben als Belohnung. Wer auf volle Bewaffnung

steht, sollte Nico Stalevs Trick ausprobieren: Im Pause-Modus oben, rechts, A, unten, rechts, A, C, links, oben, B, oben, rechts, Start eingeben. Nun geht's mit maximaler Bewaffnung weiter.

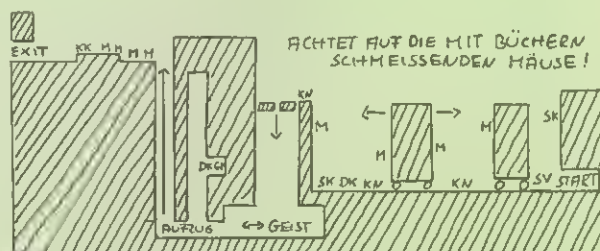
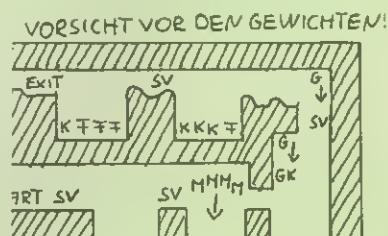
G.G. Shinobi 2 – The Silent Fury (Game Gear)

Jolyon Brettingham-Smith aus Berlin erspielte sämtliche Paßwörter des zweiten Shinobi-Spektakels für Segas Game Gear.

Gelb: 80525
Pink: 20262
Grün: C01E1
Biau: 30EFE
Alle: 3FDDE
Gelber Kristall: 31F1E
Grüner Kristall: B3552
Pink Kristall: 7BF54

LEGENDE STAGE 1

M- MAUS
F- FROSCH
K- KREBS
SK- SILBERNE KAROTTE
DK- DURCHSICHTIGE K.
SV- SILBERNER VOGEL
G- GEWICHT
KN- KNOFF
DV- DURCHSICHTIGER V.
GK- GOLDENE K.



64 AM ST PC CD Mac VideoGames

hier steht wie immer nur ein ganz kleiner Teil
unserer gesamten SpielWare -
wir haben alles, was im Handel ist.

Preise in DM (inkl. MwSt.)	64	AM	ST	PC
----------------------------	----	----	----	----

1859 - Der Roller	80	89
20 Lost Treasures (Incom)	102	105
A.G.B. 3d Air Gal. Emp	72	85
Abandoned Places 2	76	91
Aces Over Europe	76	109
AH 73M Thunderhawk	38	72
Air Bucks - Airline Manag	69	72
Air Combat Aces	76	53
Air Combat Patrol	69	72
Air Warrior 1	76	85
Airbus A320 USA Edition	102	110
Allen 3	76	85
Alone in Dark (Lower CoC)	76	85
Amberbus 2 (Ambermoon)	84	90
Apocalypse	69	74
Arctic Nights	61	72
A.S. 5 (Allen) Empire	72	89
A-TAC Air Tac/AirCom	76	93
B-17 Flying Fortress FS	80	86
B. Aldrins Race Into Space	85	99
B.A.T. 2	84	90
Baby Jo Going Home	38	53
Bandit Kings of China	76	79
Bards Tale Const. Set	67	67
Batman Returns	44	91
Battle Command	38	64
Battleloads	69	74
Beavers	41	61
Best Of Beni Champ Karate	69	76
Blade of Destiny Realms Ark	91	89
Blackwing (Storm)	69	83
Book - Synthesis	61	72
Body Bows	61	72
Box - B.C. Kid	61	72
Box 20 Sports	58	72
Buck Rogers 2 (MC)	86	85
Bundesliga Man. Prof. vers. 2.01	72	76
Bunny Blinks	66	66
Burn Time - Nostradamus	80	91
Burning Steel - Atlanti (GNB)	76	91
C.A.P.	69	74
Caesar - Simulifome	66	71
Campaign WW2	66	71
Cannon Fodder	74	79
Capitalist Pig (Hit & Fire)	67	87
Car & Drivet Kern-Sim	91	84
Castle Dr. Brain 1	91	38
Castle Dr. Mage & Coq	85	74
Careman Nite (Joe & Sam)	38	52
Challenge 5 Realms	85	91
Champions Adventure (NEI)	85	85
Championship Manager FM	52	56
Civilization	84	90
ComancheMax Overkill	69	99
Combat Air Patrol	80	91
Conquered Kingdoms	80	89
Conquest Long Bow (HD)	80	89
Conquistador	53	72
Contraption - The Mechanic	53	43
Cool World	37	52
Creepers	69	86
Cruise for Europa	61	61
Crystals of Enchantia	66	66
Cyber Empires (SSI)	85	85
Demonomage - Dorwans Key	76	91
Dalek Attack	37	38
Dark Legions	72	78
Dark Seed (H.R. Giger)	79	79
Dark Sun - Shatter Lands	85	124
Dark World	80	86
DarKlands - Heroic Adv.	85	104
Darkmere	85	87
Das schwarze Auge 1 JM8	69	84
Daughter of Serpents	76	84
Dei Panzer	76	76
Desert Strike	69	69
Digital Dungeons ConnSet	127	85
Disaster Strikers	69	80
Discovery - St. of Columbus	58	80
Dm Dungeons Master P.	66	66
Doe/Die FS Aerial W	72	72

Dragons Lair	Curse Word	72	78	80
Dreadnought HMS Battleship		76	82	76
Dungeon Master Compilation	47	55	59	61
Durango (Battle for Araks)		76	82	76
Eye Quest 1 Search for Cetus		89	91	91
Eishockey Manager		76	82	76
Elite 2 - High Frontier		93	93	93
Elvira 2 - Jaws	53	66	66	79
Empire Deluxe (New World)		89	89	89
Empire Goldrunner 3D		58	58	66
Erben des Throns	55	78	92	92
Eric the Unready		66	66	66
Eye of Beholder 3		91	91	91
F-14/18 Combat/Simul.		76	76	76
F15 Strike Eagle 3		84	98	98
Fantasy (Geisha 2)		46	45	45
Fatal Strikes		76	76	76
Femme Fatale Strip		76	76	76
Fields of Glory		91	97	97
Fighting for Rome		51	76	76
Fire & Ice		52	52	76
Flashback		69	80	80
Flashback 2		80	80	80
Fists - Attack on Earth		76	91	91
FM3 Football Manager 3	58	69	74	80
Frontier		69	76	76
FS 2 Flight Simulator	76	61	76	38
FS 5 Flight Simulator		69	76	152
Fugger	32	50	50	50
Funselt Inc.		69	80	80
G-Loc R360 Mk 2 FS	33	38	61	61
G. Taylors Soc. Ch. FM		58	74	76
Gates of Dawn - Fate		76	76	76
Genesis		72	80	80
Genghis Khan		84	84	84
Gnome Alone		74	82	82
Goblins 2 Prince Bulfohn		58	63	66
Grand Prix F1 (Micropr.)		84	84	98
Great Courts 2		42	53	53
Greens Golf (D. Leadbetter)		99	89	89
Gunsling 2000		91	98	98
Hand of the James		72	78	79
Hardcore Assault 4V-3B		72	71	72
Heart of China		91	80	80
Heart of Darkness		72	80	80
Heaven and Earth		99	99	99
Heroes of 357h FS		74	74	74
Hill Street Blues		64	64	51
Hired Guns		69	91	91
Hotel Manager Steigenberger	38	53	61	61
Humans 1		58	63	63
Humans 2 Data - Race		46	46	46
Ioca 1 - Die Abenteurer		85	85	85
Incredible Machine		79	79	79
Indiana Jones 4 Fate Adv.		91	99	99
Indiana Jones 4 Action 1	41	52	52	52
Indulo - Way of Ninja		91	91	91
Int. Sports Challenge	33	69	76	76
Intern. Table Tennis		69	76	76
Ishar Leg. of Fortress		58	58	58
J. White Whidw. Snooker		58	58	66
James Gavelle Shogun		51	51	51
Jimmy Connors Tennis		91	91	91
Jonathan		91	91	91
Kick Off 3 - Goal 1	41	61	61	61
Kick Off 3 - Goal 1		58	58	58
Killer Ball Roller-Team		69	76	76
Kingdom of England 3		67	73	76
Kings Quest 5		89	57	57
Kings Quest 6		89	89	89
Kloisri Polish Puzzle (WIN)		69	69	69
Knightmare		53	80	80
Knights of Sky		84	80	98
Kyandia 1 Fables & Fendis		66	66	66
L.A. Law		85	85	85
Larry S.		80	86	86
Lawnmower Man		69	74	74
Legacy of Necromancer		69	84	84
Leimmings 2 Tribes 1		69	74	91
Lethal Weapon 3	38	52	56	58
LFX Attack Chopp		81	81	81
Liberty or Death		85	85	85
Liberty Sand (SSD)		69	69	69
Lonhear		69	69	69
Logical	38	38	53	61
Lollopoy		69	69	69
Lotus Exprit Fin.Chall. 3		52	56	56
Lure of Temptress		53	66	66
M - Monsoon Kidn.(SSD)		91	109	109
M1 Tank Platoon		84	84	93
Mad TV		76	91	91
Maelsiorm Adv.		104	91	91
Magic Pockets		38	58	58
Magnetic Scrolls Coll.		38	72	76
Maniac Mania 2 - Tentacle		76	91	91
Manix/KP5700 FS		99	99	99
Match the Day FootbMan.	41	52	52	52
McDonalds Land	41	61	66	61
Medieval Warriors		38	53	53
Mega Fortress 82 Old Dog		53	61	61
MegaBox		38	41	38

Mega Traveller 2 Ancients	63	85
Mercurians (By Mindcrak)	85	104
Metaphor	60	50
Metamorphosis	69	76
Midnight Sun SSF	85	91
Mig39 Super Fulcrum 2	95	102
Might & Magic 4 (CoA)	76	91
Monday Nite Football	81	89
Moonbase Simul	38	76
Motörhead	51	51
Multi Player Soccer Man.	53	72
Myra - The Legend	69	69
Nam 1965/1975	46	69
Napoleon I (US)	80	80
Narco Police	37	51
Nick Faldo Golf	58	71
Nicky Boom	57	61
Nigel Mansell Wld. Champ	41	63
Nine Quest	72	78
No Second Price	66	66
Noddys Playtime	69	74
Oil Barons (Oil Empire)	69	69
On the Road	69	69
Out of this World	86	91
Outrage Island 1 (TYS)	66	58
Pacific Theatre Oper	72	102
Pandemonium	72	78
Panza Gold Edition	69	69
Panzer Battles (SSG)	62	52
Perfect GeneralWW2	66	74
PGA Full (Golf & Cours)	84	91
Pinball Dreams 2 Fantasies	58	76
Placy on High Seas	76	80
Pirates 2 Gold	91	91
Plan 9 Out Space	53	69
Pool Archer McLean	52	69
Populous2	57	62
Ports of Call	61	85
Power Pinball	69	69
Power Politics - Candidate	69	80
Prehistork 2 Rel. Hungerf	64	69
Prince of Persia (enh.)	80	80
Prophecy (Briage)	69	82
Prophecy of Shadow	69	51
Protostar - War of Front	86	86
Push Over	52	56
R.B.F. 2 Baseball	34	34
Railroad Tycoon	84	84
Realms of ArcturaPack	38	69
Ravenlok (AD&D)	69	69
Reach for Stars	76	76
Reach for Stars	62	80
Realms - Wargame Adv	38	66
Red BaronWW1 FS	80	79
Red Zone Motorrad	52	74
Return of King (Tolkien)	91	91
Return of Tiger	72	78
Rex Nebular	93	93
Rifwar Leg Saga (Sierra)	97	97
Ringsword - Rev. of Parl.	86	86
Rinky Woods	56	64
Robocop 3	42	58
Rocketeer	85	61
Roller Coaster Construct.	86	86
Rollerblade Racer	69	74
Rome - A.D.92 Path to Pow	69	74
Rookies	85	92
Rules of Engagement 1	36	64
S.A.S. B. v1	102	102
S.U.S. Spec. Air Service	72	85
Sabre Team	52	61
Sailing Simulator Profi	85	112
Scenario - Theater of War	41	64
Scenes of Silence (X-Mas)	72	76
SCQu ShootUp	69	91
Secret Monkey Island 2 CR	91	91
Secret Code Cipher	86	86
Secret Mission (Agent)	69	80
Sensible Soccer 92/93	52	52
Shadow of Comet (Lowcraft)	102	102
Shanghai 2	61	61
Shen. Holmes 1 Lost Files	88	88
Shoe People	41	66
Silent Service 2 (ASOonly)	84	84
SimAnt	86	66
SimCity & Populous	69	69
SimEarth	69	73
Sink or Swim	69	74
Slipwalker	41	56
Soccer Stars	43	64
Space Crusade 1	36	52
Space Hulk - Warhammer 4000	97	97
Spaceward Ho 1 (WIN)	76	76
Spear of Destiny Dr.Wo.	93	99
Special Forces Airborne	84	84
Spectre 3D Tank	66	66
Spellcasting 301 Spring B.	91	91
Spellhammer AD&D	85	66
Spies of War	91	91
St. Thomas	76	91
Star Control 2 Ur-Quan	79	79
Star Legions (Star Fleet 3)	76	76
Star Trek 5 25th Ann.	61	66
Storm Master - Bolla	38	58
Streetsfighter 2	45	66
Strike Commander	99	99
Strike Fleet 2	56	56
Striker Football Manag.	53	41



Jedes Computer-Spiel, das wir an Sie liefern, erhöht sofort
Ihr Kunden-Konto um je 1 Punkt als Treue-Punkt!
Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie
Ihre starken Preis-Spiele (als Treue-Prämien).

Stunt Island Great (Disney)	91	80
Sukija	91	91
Super Cauldron	92	52
Super Swir	69	74
Superflinger Compilation	57	52

**Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie alle in unseren
aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Lohnt sich ! Echt !**

SuperSoccer Starbyte	38	64	64	76
Switchblade 2	38	58	38	76
Sword (Leg) of Valour		91		91
Taskforce: 1942 Navy		91		98
Teatime Thomas		69		98
Templar 2039 A.D.				98
The Ark Cross	45	30	53	61
The 2 Construct Kit 3D		104		104
The A-Train3D		72		79
The Big 100 Games Fun	46	69		76
The CD Man - Pac-Man Clone				69
The Chase Engine		52	56	61
The Dark Hall (St. King)		85		61
The Edge				80
The Enlity		76		76
The First Samuel	44	58	38	72
The Legacy (Haunted)		91		107
The Summoning (AD&D)				66
The Winning Five		53	38	66
Tiger Road Karate				76
Tip Skeeves		69		76
Tip Off Basketball		58	61	91
Tornado (Combat)Plot2		76		91
Tron: On Air Control		76		91
Tron Commander - Privateer				109
TransArcilla		61	66	61
Transatlant		69	74	69
Treasures Savage Frontier		53		61
Tristan Pinball - Super 1				66
Trolls	41	53	52	51
Turman 3		69		66
TV Quiz Games				91
TV Sports Rollerbates		76		69
Twilight 2000		76		79
Twisty History				98
Ugh!	41	61		66
Ultima 6		53	58	55
Ultima Trilogy 2.U4.5.6	63			79
Ultima: The Underworld 2				85
Uncharted Waters		99		102
Universal Monsters		61	66	
Unlimited Adv. Combat				99
Unrattural Select				91
V.I. Victory 1 (Ush. R.)		76		76
V.I. Victory 2 (Russia)				76
Vallhalla		69		66
Vell of Darkness		76		66
Virtual Reality Studio 2				178
Vision - 5 Dimens. Utop.		76		91
Visions - Astrology (WIN)				91
Vollid	34	38		61
Wacky Funsters				61
Waxwaxles - Elvira continues		66		66
Ween - The Prophecy		58		91
Whaler Voyage		69		76
Wilson Pro Staff Golf				69
WingCommander 2				76
Wings 2 FS				97
Wizardry 7 Crusaders		91		97
World Atlas				108
World Circuit 16 GB Tracks				91
World City Series	55			85
WW I History Line 14-18				91
WWF Wrestle 2 EuroRm		52	52	58
X-Wings FS		33		99
XenoBots				84
Yokai 6 - Return to Zork				84

... Amiga-Super-Angebot:

Wing Commander + SimEarth + Das schwarze Auge
(alle in der deutschen Version) einzeln 69,-
2 Games davon nur DM 129,-
alle 3 Spiele zusammen nur DM 189,-

FUNSTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt. Jetzt schon mal reservieren!

Mit DM 1,- frankiertes & adressiertes Rück-Kovert
für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte Typ angeben):
Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac
Sega Mega / Game Boy / Super Nintendo
Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzen: 16. 3. 93
Ärger / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare:

- Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte
Wenn Sie lieber telefonieren:
Mo - Fr 10-1230 - 14-17, Fr. bis 15 Uhr,
24h-Bestell-Matching abends & Sa-So.

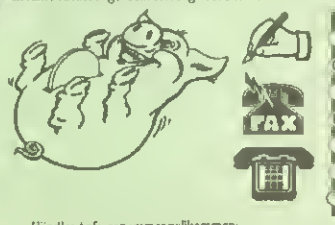
Wir beliefern Sie, so schnell es nur geht:
per Post und per Nachnahme (+ DM 11.-).
Serrus Austria, Gruenzl Schwyz, Clao Italia:
Wir versenden täglich auch ins Ausland:
(immer bezgl. 15% dts.St., + Nachnahme-Versandkosten
oder per Post-Baranweisung, + 16.- Vers.-Pausch. pro Sndg.)

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

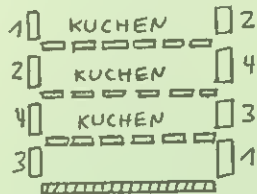
Die besten ComputerSpiele.
Fachhändler seit 1985.

**! 100%
PURE
FUN**

Händler-Anfragen immer willkommen:
- gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung)!



ENDGEGNER STAGE 1



FÜTTERT DIZZY DEVIL MIT HAMBURGERN UND KUCHEN BIS ER EIN MITTAGSCHLÄFCHEN HÄLT. DAZU MÜSST IHR EINE EBENE UNTER IHM STEHEN UND IHM MIT EINEM GEZIELTEN SPRUNG DEN KUCHEN IN DEN MUND STOSSEN!

STAGE 2.1



LEGENDE STAGE 2

C-COWBOY
H-HUND
SK-SILBERNE K.
DK-DURCHSICHTIGE K.
M-MEXIKANER
HT-HÄSISCHER
P-PFERD
BP-BLAUES PFERD
V-VOGEL
R-RAUCHER
T-TONNE
KR-KROKODILCHIEF

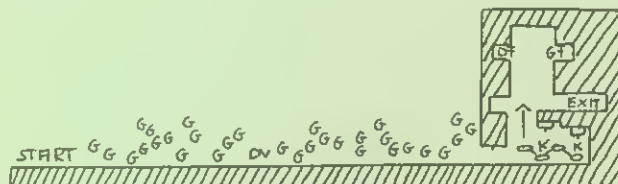
STAGE 2.3



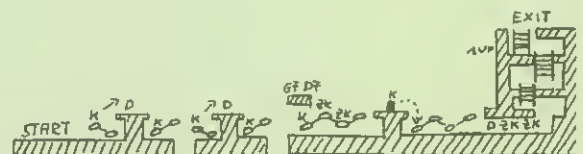
STAGE 2.2



STAGE 3.1



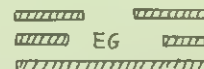
STAGE 3.2



STAGE 3.3



ENDGEGNER STAGE 3



WENN DER ENDGEGNER MIT SCHRAUBEN WIRFT, DIESE MIT EINEM GEZIELTEN SPRUNG AUF DIE MASCHINE LEUKEN!

LEGENDE STAGE 3

G-GESPENST
DV-DURCHSICHTIGER VOGEL
DF-DURCHSICHTIGER FALKE
GF-GOLDENER FALKE
K-KUGEL
D-DÄMON
ZK-ZUNGENKUGEL
1UP-EXTRALEBEN
F-FLEDERMAUS

STAGE 4

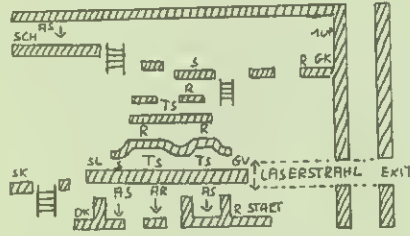
IN DIESER STAGE MÜSST IHR DAS FOOTBALLSPIEL DER ACH-LOOMIVERSITY FÜR EUCH ENTSCHEIDEN. IHR KOMMT ZWISCHEN LAUTEN UND EINEM PASS WÄHLEN. HIER ZU EMPFEHLEN WÄRE DAS PASSPIEL, WEIL IHR DAMIT GRÖßERE WEITEN BEIM SPIEL ERZIELT!!

ENDGEGNER IN STAGE 6

DER ENDGEGNER SCHIESST MIT EINEM CA. 3SEK. ANDAUERNDEN LASERSTRAHL AUF EUCH. WÄCHT DIESEM AUS UND TREFFT DIE KANONE SO, DASS DER ENDGEGNER IN DEN STRAHL GERÄT.



STAGE 6.1



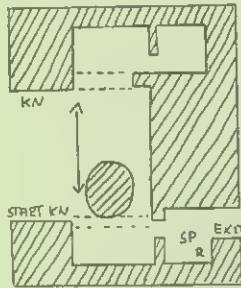
UM DEN LASER ZU AKTIVIEREN BENÖTIGT IHR DEN SCHLÜSSEL OBEN LINKS!

STAGE 6.2



BLEIBT NIE AM LINKEN BILDRAND STEHEN, DER BILDSCHIRM SCROLLT ERDARMUNGSLÖS NACH RECHTS! SOBALD EIN LASER AUF EUCH ABGEFEUERT WIRD, SCHAFFT SICH EINE SCHÜTZENDE MAUER!

STAGE 6.3



BETÄTIGT BEI JEDEM KNOFFE DREI- MAL UND DIE GESTRICHELTEN MAUERWÄNDE EINMAL!

STAGE 6.4

IN DIESER STAGE MUßT IHR DURCH GESCHICKE SPRÜNGE DIE NÄCHSTE ZONE ERREICHEN IHR HABT HIERBEI DIE WAHL ZWISCHEN EINEM EASY UND EINEM HARD-COURSE. EURE AUFGABE IST ES, DEN FELDERN, WELCHE TÖNNEN NACH BERÜHRUNG AUSKUNFTEN, ZU UMGEHEN, UND DURCH BERÜHREN DER OASH-FELDER IN DIE NÄCHSTE ZONE ZUGELANGEN!

STAGE 6.5



LEGENDE STAGE 6

R-ROBOTTER
AS-AUSSTIEGSLUKE
TS-TÜR (STURMT.)
AR-AUSSTIEGSLUKE
ROBOTTER
S-STURMTREUPPEN
SL-SCHLÜSSELLOCH
SCH-SCHLÜSSEL
TS-TÜR (STURMT.)
GV-GOLDENER VOGEL
SK-SILBERNE K.
GK-GOLDENE K.
UP-EXTREME
DK-DURCHSICHTIGE K.
KN-KNOFF
SP-STERNSPENDER
M-MAUER
L-LASER
P-PUCKY-IMITATION

ERROR 2001

Der Softwarehandel für Computerspiele.

Fordern Sie die kostenlose Preisliste an. Sie erhalten eine Gesamtliste für Amiga 500, Atari ST, MS-DOS und C 64. Sie erhalten für zwei Spiele 3%, für drei Spiele 4% und für vier Spiele 5% Rabatt. Bei Bestellungen von 150,- DM versandkostenfrei, bei einem Bestellwert von 200,- DM erhalten Sie ein kostenloses Spiel unserer Wahl. Sie erreichen uns unter folgender Anschrift:

ERROR 2001 - P. Calo -

Postfach 1156 • 7778 Markdorf 1

Tel.: 07544/73264 • Fax: 07544/7 3670 Bitte System angeben

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

Wir bieten:

Weit über 2800 Games für
AMIGA, PC, PC-DUAL, ATARI ST, C-64!
Außerdem für **APPLE MAC, SCHNEIDER CPC,**
CD ROM, CDTV u.a.!

Viele Cartridges für Atari Lynx, Sega Mega, Sega Master, Game Boy, NES, SNES sowie Zubehör und Bücher/Lösungsbücher!

Wir verlangen:

Keine Versandkosten, keine Nachnahme,
nur den Listenpreis – und den bezahlen Sie per Rechnung!



Kostenlose Preisliste bei:

KOBOLD Softwareversand

Fenzl & König

Mozartstraße 6, W-8593 Tirschenreuth

Tel.: 0 96 31/52 06

Bitte System angeben! Zubehör und Bücherliste auf Anfrage!

M.K. Elektronik

TITEL	KD	AMIGA	IBM/PC
1869	KD	69,00	82,00
CAMPAIGN	KD	62,00	69,00
CAR & DRIVER	KD	---	75,00
CHAOS ENGINE	DA	49,00	---
CIVILIZATION	KD	74,00	88,00
COMANCHE	KD	---	89,00
CRUSADERS OF D. SAVANT	KD	---	89,00
BODY BLOWS	DA	46,00	---
BUNDESLIGA MANAGER 2.0	KD	69,00	69,00
BURNING STEEL	KD	---	82,00
DAS SCHWARZE AUGE	KD	72,00	82,00
DUNE 2	KD	52,00	61,00
ERIC THE UNREADY	DA	---	58,00
F 16 FALCON 3.0	DT	---	88,00
GUNSHIP 2000	DT	64,00	88,00
HISTORY LINE	KD	80,00	80,00
INDIANA JONES 4	KD	82,00	89,00
KGB	DA	52,00	59,00
LEGEND OF KYRANIA	KD	---	62,00
LEGEND OF VALOUR	KD	---	80,00
LEMMINGS 2	DA	60,00	80,00
LETHAL WEAPON	E	---	55,00
LIONHEART	DA	55,00	---
LOTUS COMPILATION 1-3	DA	55,00	---
MAGIC CANDLE 3	E	---	75,00
MERCENARIES	E	---	75,00
MICHAEL JORDAN	DA	---	75,00
MONKEY ISLAND 2	DA	82,00	82,00
PERSONAL PAINT	DA	66,00	---
POPULOUS 2	DA	---	75,00
ROME AD	KD	60,00	66,00
SHADOWWORLDS	DA	48,00	58,00
SHERLOCK HOLMES	KD	---	82,00
STRIKE COMMANDER	DA	---	88,00
STRIKE C. SPEECH PAK	DA	---	40,00
TRANSARCTICA	KD	49,00	49,00
ULTIMA UNDERWORLD 7/2	DA	---	88,00
VEIL OF DARKNESS	KD	---	82,00
V FOR VICTORY 2	E	---	66,00
WING COMMANDER 2	KD	---	82,00
X-WING	DA	---	89,00

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR

TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER: 02133/4 1136

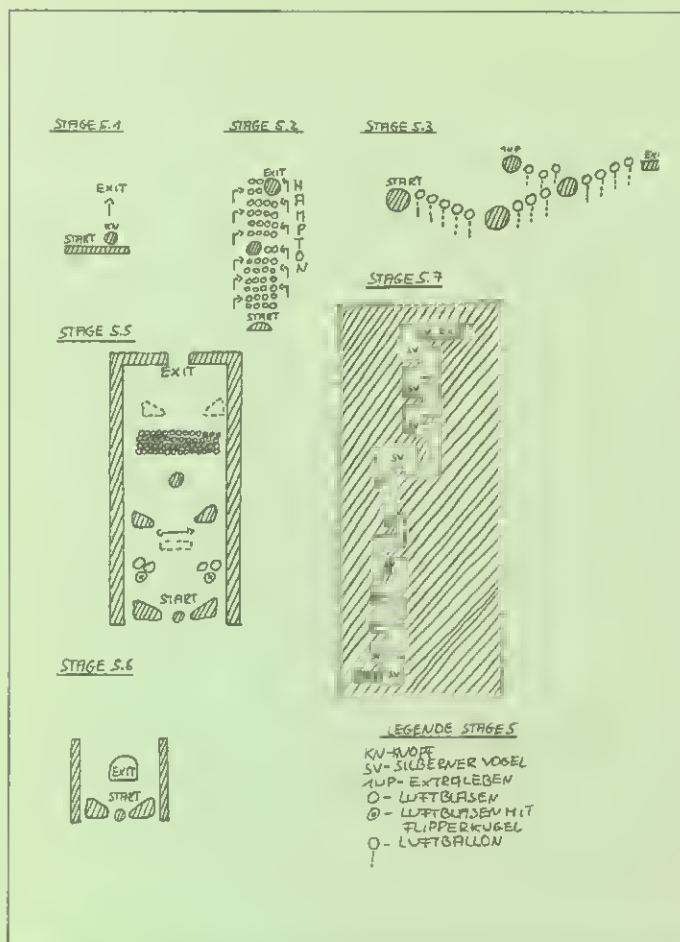
VERSANDKOSTEN PER NN: POST 9 DM/UPS 15 DM

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG:

M.K. Elektronik

KREFELDERSTR. 11-13 • POSTFACH 1027 • 4047 DORMAGEN 1

WIR SUCHEN FRENCHISE PARTNER! • HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Final Fantasy 2 (Super NES)

Georg Klingenberg und Matthias Müller aus Murnau knabberten sich durch die ellenlange Rollenspielhitz *Final Fantasy 2*.

1. Teil: Das Paket

Als erstes durchsuche ich die Burg und lege mich in meinem Zimmer im nordwestlichen Turm schlafen. Danach treffe ich mich mit Kain und gehe zur Misty Cave, in der ich alle Truhen leere und den Drachen zum Kampf auffordere. Danach gehe ich in das Dorf.

2. Teil: Tellah und der Sandraby

Kain ist verschwunden und ich nehme das Mädchen mit zur nächsten Stadt KAIPPO. Dort im Inn werde ich von Soldaten angegriffen. Danach folgt das Mädchen, das Rydia heißt, der Party. Am nächsten Morgen suche ich in der Stadt Rosa, die im nordöstlichsten Haus liegt. Es stellt sich heraus, daß sie zur Heilung den SANDRUBY benötigt. Wir machen uns auf, diesen aus

Damcyan zu holen. Im Waterway-South nördlich der Stadt treffen wir den Zauberer TELLAH. Er sagt, daß ein großes Monster den Weg nach Damcyan blockiert und daß seine Magie allein nicht ausreicht um es zu besiegen. Unter dem großen Wasserfall finden wir einen Geheimraum. Nachdem wir uns durch Waterway-South und -North geschlagen haben und wieder viele Kisten geöffnet haben, kommen wir in einem kleinen Tal heraus in dem wir kampieren und abspeichern. Bei dem nun erscheinendem Endgegner OCTOMAMM wenden wir wieder die Taktik "draufhauen und im Bedarfsfall heilen" an. Nun kommen wir gerade richtig in Damcyan an, um zu sehen, wie die Red Wings das Schloß zerstören. In der Burg treffen wir Prince Edward, Barde und Kronprinz von Damcyan. Wir hören jetzt auch zum erstenmal den Namen Golbez, und erfahren, daß er die Crystals sucht. Mit dem Luftkissenfahrzeug, das Edward uns zur Verfügung stellt, fahren wir über die Riffs im Osten zur Höhle des (Ameisen-)Löwen. Dort öffnen wir wieder alle Schatztru-

Inserentenverzeichnis

A3 Computer GmbH	87	Electronic Arts	107	HUK-Coburg	11	Okay Soft	57
Amor-Video GmbH	79	Error 2001	77	Joysoft	16	Peroka Soft	57
ATI	4. US	Esser-Soft	67	Junker	81	Pfister	130
Aztech Systems	33	Fandango	112	Karsoft	65	Philip Morris	3. US
Bachler	85	Funtastic	74	Kaufmann	81	Power Soft	27
BAT	25	Computerware	63	Key Trading	15	Soft & Sound	49
Berry	63	Funware	98	Kobold	77	Softpower	14
Lösungsservice	109	Galaxy	121	Konami	119	Softsale	52
Bomico	55	Game Station	57	Laguna	2. US, 3. 5	Software 2000	122
ComCon	101	Game Zone	67	Magic Line	79	Telekom	29
Computer Box	129	Gamecenter	18	Media Point	97	Traumfabrik	61, 132
Computerworld	105	Gamestore	98	Micrografx	124/127	Ungerer	112
CPS Heidak	69	GCS	115	Microprose	77	Versand 99	36
CPS	20	Gnadenlos	99	MK Elektronik	79	Westfaltenhalle	112
Deutscher	55	Gross Electronic	81	MK's Games World	39	Wial Versand	46/47
Sparkassenverband	99	Hamo	63	ML-Computer	120		
Dynamic Soft	20	Hard & Soft	63	Multimedia Soft			
Dynamics	55	HF Flieger	99	Munich Software			

hen und finden zu guter Letzt den ANTLION, der sich allerdings sehr verändert hat: Er greift Edward an. Wir besiegen ihn mit der gleichen Taktik, die wir schon bei OCTOMAMM angewendet haben. Wir erhalten den SANDRUBY und fahren mit dem Hovercraft über die Riff im Norden Damcyans nach Kaipo zurück, wo wir Rosa heilen, die auch prompt mitkommt.

3. Teil: Die Verteidigung Fabuls

Nun machen wir uns per Hovercraft auf den Weg zu Mt. Hobs, wo Rydia Fire1 lernt und den Weg freischmilzt. Auf dem Weg nach Fabul treffen wir YANG, einen Karatemeister aus Fabul. Wir helfen ihm, die MOMBOMB zu besiegen (Taktik: siehe OCTOMAMM und ANTLION). In Fabul sagen wir dem König unsere Hilfe zu. Wenig später greifen die Red Wings an. Bei den nun folgenden Attacken vernichten wir immer zuerst die Soldaten und dann den General. Im CRYSTAL ROOM allerdings werden wir von Kain, der nun zu Golbez hält, angegriffen und besiegt. Golbez kommt und holt sich den Kristall. Nach dieser Schlappe besuchen wir den König, der uns das Schwert BLACK gibt und uns ein Schiff nach Baron verspricht. Nach einem Halt im Inn gehen wir zum Dock, wo uns der Kapitän bereits erwartet. Doch das Schiff wird auf halbem Weg vom LEVIATAN angegriffen und ich finde mich allein am Strand von MYSIDIA wieder.

4. Teil: Paladin

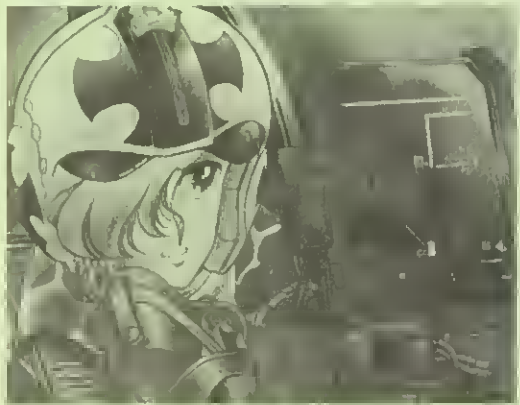
In Mysidia meide ich alle Einwohner und rede mit dem ELDER, der mir erzählt, daß ich meine Tat nur gutmachen kann, wenn ich ein Paladin werde und gegen GOLBEZ antrete. Ich willige ein und der Weise gibt mir PALOM und POROM, zwei Zauberer, mit.

Bei den MT.ORDEALS beseitigt Porom die Flammenwand und wir öffnen auf dem Weg nach oben alle Schatztruhen. Während des Aufstiegs treffe ich MASTER TELLAH wieder, der sich wieder zu meiner Party gesellt. An der Spitze des Berges greift mich MILON an. Nach erfolgreichem Kampf wiege ich mich schon in Sicherheit und überquere die Brücke. Doch MILON hat noch nicht genug und zeigt sich uns in seiner wahren Gestalt. Da MILON untot ist, bekämpfe ich ihn ausschließlich mit Feuerzaubern. Im Tempel kommt die große Überraschung: Ich werde ein Paladin und muß gegen mein böse gebliebenes Spiegelbild kämpfen. Es ist ganz einfach, wenn man sich nicht wehrt. Ich verlasse nun das Gebirge und gehe in den südlich gelegenen CHOCOBO FOREST. Nun reite ich nach MYSIDIA zurück zu dem alten Mann.

5. Teil: Baron

Nun kaufe ich mir im ARMORSHOP meine PALADIN-AUSRÜSTUNG und dann benutze ich die SERPENT ROAD. Ich finde mich in BARON wieder und gehe ins INN, wo ich Yang wiedertreffe. Dieser ist mit Männern des Königs zusammen und hetzt mir seine Wachen auf mich. Nach dem Kampf ist Yang wieder mein Freund und gibt mir den SCHLÜSSEL VON BARON. Ich benutze den Schlüssel, indem ich den WAFFENSHOP aufspere und nach dem Einkaufen auf die westliche Tür, die mich in den OLD WATERWAY führt. Als ich bei der ersten Savestelle angelangt bin, finde ich das ANCIENT Schwert. Dieses aber brauche ich nicht, weil mein altes Schwert besser ist. Nach einiger Zeit komme ich neben der Burg von BARON heraus. In der Burg treffe ich meinen alten Freund BAIGAN wieder. Palom und Porom merken,

daß mit BAIGAN etwas nicht stimmt. Ich besiege ihn, indem ich ihm als erstes einen Arm abschlage und dann einen starken Zauber auf seinen Körper lasse. Nun schlage ich seinen zweiten Arm ab und, nachdem er seine





**INTELLIGENT
DISK DRIVER
SYSTEM**

FÜR SUPER NINTENDO UND SEGA MEGA DRIVE

nur **DM 849,-**
(à 5.49,-)



Weitere Konsolenprodukte wie z.B. PC-Interface erhältlich !!!

FÜR SNES + SEGA MD
ohne zusätzliche Hardware (kopiert Spiele)

16 MB SPEICHER
erweiterbar bis 32 MB

256 KB Save Game Funktion

3,5" HD Laufwerk (bis 1,6 MB)

eingebaute Funktionen wie Kopieren, Formatieren, Speichern nach dem Kopiervorgang wird das Modul nicht mehr benötigt

Software Update von Diskette möglich verarbeitet auch Japan und US-Module

weitere Geräte via IBM-PC oder Festplatte anschließbar

inkl. 220 V Netzteil

inkl. deutschsprachigem Handbuch

* Preise inkl. MwSt., Zoll u. Versandkosten


T&S - Der Konsolenspezialist

T & S Versand

Hofriedenstraße 26 • A-6911 Lochau • AUSTRIA

Tel. 0043-(0)5574-48401 • Fax 0043-(0)5574-48093

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (inkl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places Alone in the Dark Amazon Amberstar Buck Rogers 1 & 2 Cruise for a Corpse Curse of Enchantia Darkseed Das schwarze Auge Daughter of Serpents Death Knights of Krynn Dungeon Master Eco Quest Elvira 1 & 2 Eternam Eye of the Beholder 1 & 2 Fate - Gates of Dawn Goldilocks 2 Heimdall Hexuma Hook	Indiana Jones 3 & 4 Jahar Immortal, the Kathedrale, die King's Quest 5 & 6 Laura Bow 2 Legend Legend of Kyandia Legends of Valour Lords of Doom Loom Lure of the Temptress Might and Magic 3 & 4 Monkey Island 1 & 2 Obitus Pirates Planet 9 from outer Space Pools of Darkness Police Quest 3 Prophecy of the Shadow Quest for Glory 2 Quest for Glory 3	Rex Nebular Ringworld Robin Hood Adventure Sherlock Holmes Shining in the Darkness (MD) Space Quest 4 & 5 Spirit of Adventure Star Trek Adventure Summoning, the Treasures of sav. Frontier Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.) Ultima Underworld Ultima Underworld 2 Warriors of eternal Sun (MD) Waxworks Ween Wizardry 6 & 7 Viel of Darkness Eco Quest 2
--	--	--

Preis für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Vorkauf 20 DM) bzw. 3 DM bei Vorkauf (Geldz. 2. 1994). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Postkosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magie Line

c/o Markus Müller
Gerhardstrasse 2
1000 Berlin 21

Tel. 030/391 84 95

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anruf.

Wir Verleihen auch III!

7407 Rottenburg

WIK'S Kirchgasse 6

Games World

Video & Computergames

Laden und Versand

WAD...
GELBE PREISE
BEI WIK'S
GAMESWORLD.
KUPF EINFACH
AN!!!

Tel.: 07457/5534 von 8.00 bis 20.00 Uhr
07472/43514 von 14.30 bis 18.30 Uhr

Lieferung per N.N. zzgl. 8.- DM Porto

Angebote

Amiga	
Lionheart	69.- DM
Lemmings 2	69.- DM
Darkseed	79.- DM
Jaguar XJ220	39.- DM
PC	
XWing	99.- DM
Comanche	99.- DM
Dune 1 dt.	39.- DM
usw.	

Neuheiten auf Anfrage.

Hände wieder erneuert hat, fange ich wieder von vorne an. Jetzt gehe ich in den Thronsaal und rede mit dem König. Er ist gar nicht erfreut, daß ich ein Paladin geworden bin und zeigt mir sein wahres Gesicht: Er ist einer der FOUR FIENDS, der echte König wurde getötet. Nun muß ich mich gegen KAINAZZO behaupten. KAINAZZO ist sehr leicht zu besiegen, indem ich ihn mit LIGHTNING bekämpfe. Nach diversen Ereignissen besteige ich endlich vor Baron das Luftschiff von Cid. In der Luft kommt mir KAIN mit seinem Luftschiff entgegen und erzählt mir, daß GOLBEZ Rosa entführt hat und ich sie nur retten kann, wenn ich den KRISTALL VON TOROIA Golbez gebe. Ich muß leider einwilligen und fliege zum südwestlich gelegenen Toroia.

6. Teil: Der Dark Elf

In Toroia treffe ich Edward, der mir eine Hälfte der TwinHarp gibt. Die EIGHT CLERICS sagen mir, daß der DARK ELF den Kristall gestohlen hat. Im Norden der Stadt holen wir uns aus dem Chocobo Forest einen BLACK CHOCOBO. Mit ihm fliegen wir nach Osten zum Cave Magna. Dort ziehen wir alle metallischen Waffen und Rüstungen aus und suchen den Elf. Am Anfang des Kampfes geht es uns schlecht. Als der Elf WEAK anwendet, benutzt Edward allerdings die TwinHarp und schaltet so das Magnetfeld des Elf aus. Nun equipe ich wieder alle Metallwaffen und benutze sie auch.

Jetzt ist er geschafft und ich fliege mit dem Chocobo nach Toroia zurück. Nachdem ich Kristall den neun Klerikern gezeigt habe, spricht plötzlich GOLBEZ mit mir. Er verlangt den Kristall oder ROSA muß sterben. Also gehe ich aus Toroia und betrete mein Luftschiff. Kain kommt und holt mich ab und bringt mich zum TOWER OF ZOT.

7. Teil: Tower of Zot

Ich betrete den Turm und höre plötzlich Golbez' Stimme, die mir sagt, daß ich den Kristall zu ihm heraufbringen soll. Also mache ich mich auf den Weg nach oben und öffne alle Kisten, die ich sehe. Besonders eine bewachte Kiste, die ein Flammenschwert enthält. Als ich oben ankomme, sehe ich ROSA gefesselt auf einen Stuhl. Tellah sieht Golbez und stürmt auf ihn los. Tellah kämpft verbissen gegen ihn und als er merkt, daß keiner seiner Zauber wirkt, tauscht er seine Hitpoints gegen Magicpoints und zündet METEO gegen Golbez. Dieser überlebt und Tellah stirbt. Ich versuche Golbez den Rest zu geben aber dieser ist schneller und flüchtet. Kain will seine Taten wieder gutmachen und kommt an Stelle von Tellah in meine Party. Ich will gerade gehen, als ich plötzlich wieder eine Stimme höre und dann VALVALIS auftaucht. Sie ist eine der FOUR FIENDS und will mich wieder mal vernichten. Ich besiege sie einfach, indem Kain auf ihren Wirbel springt und die anderen dann auf sie einschlagen. Während des Kampfes heilt Rosa alle. Nachdem Valvalis besiegt ist, bringt uns Rosa aus dem Turm heraus.

8. Teil: Die Unterwelt

Nun fliege ich nach AGART und werfe den Schlüssel, den mir Kain gegeben hat, in den Brunnen und fliege durch das Loch im Berg hindurch in die

Unterwelt. Dort unten tobt gerade ein Krieg zwischen den DWARFES und den RED WINGS. Ich lande genau zwischen ihnen und werde abgeschossen. Der König läßt die Tür zum Kristallraum öffnen und ich betrete ihn. Drinnen werde ich von sechs Puppen eingeschlossen, gegen die ich kämpfen muß. Nach einer Weile verwandeln sich die Puppen in eine gigantische CALBRENA. Ich besiege sie nur schwer, aber jetzt tritt GOLBEZ persönlich auf, der einen Drachen called und alle meine Partymitglieder tötet. Gerade als er auch mich töten will, kommt mir Rydia zur Hilfe. Mit ihr wecke ich meine Party wieder auf und kämpfe gegen Golbez. Ich besiege ihn zwar ziemlich einfach, aber seine Hand wandert zum Kristall und verschwindet dann. Ich gehe heraus und zum TOWER OF BAB-IL.

9. Teil: Tower of Bab-II

Hier angelangt, kämpfe ich in der obersten Etage mit DR. LUGAE. Balnab ist mit Yang's CatClaw kein Problem, Balnab-Z ebenfalls nicht. Lugae mache ich mit der CatClaw von Yang und meinem Feuerschwert fertig. Mit dem Schlüssel, den ich erhalte, öffne ich die Tür hinter dem langen Steg einige Stockwerke tiefer. Die drei Dark Imps stellen keine große Gefahr dar, zerstören aber vor ihrem Tod noch das Steuerungssystem der Super Cannon. Yang sperrt uns aus und zerstört die Kanone, wobei er stirbt. Wir gehen gerade zum Ausgang, als Golbez die Brücke zwischen Turm und Boden zerstört. Gottseidank ist Cid mit dem Luftschiff zur Stelle und fängt uns auf. Wir werden von einem anderen Luftschiff verfolgt. Als wir durch das Loch zur Oberwelt fliegen, springt Cid ab und schließt das Loch mit einer Bombe.

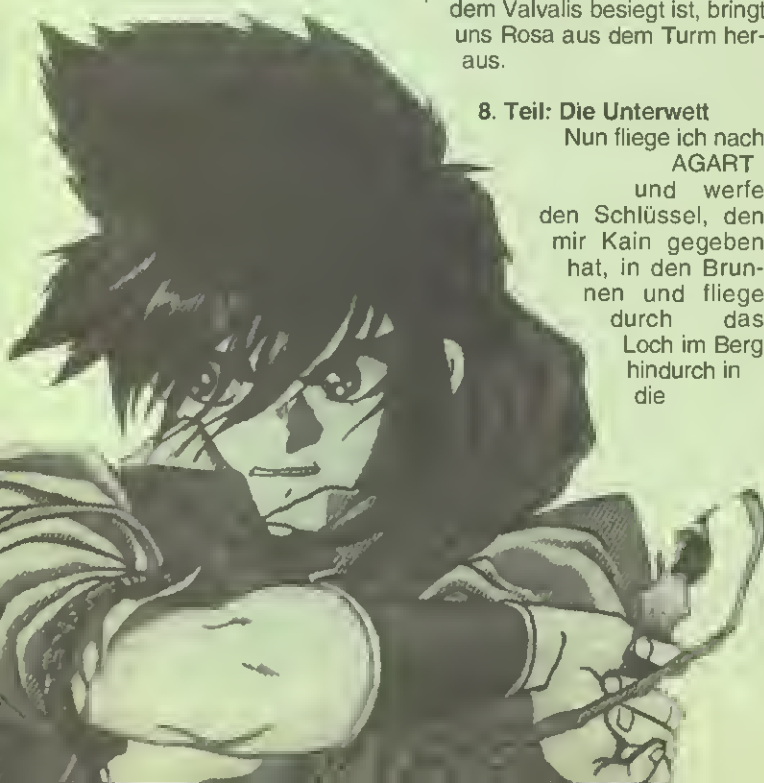
10. Teil: The Ninja Edge

In Baron lassen wir uns von Cids Gehilfen einen Haken an das Luftschiff bauen. Mit diesem holen wir das Luftkissenboot von Mt. Hobs und setzen es vor dem zerstörten Eblan ab. Mit ihm fahren wir vor den Cave Eblana, wo wir uns im Inn ausruhen. Den Prinzen treffen wir, während er von Rubicant fertiggemacht wird. Nachdem er von Rosa geheilt worden ist, kommt er auch mit. Wir kämpfen uns wieder durch den Turm nach oben, um in der obersten Etage den Eltern von Edge gegenüberzustehen. Sie

geben nach einiger Zeit aber auf. Rubicant erscheint und heilt uns. Der Kampf mit ihm ist aber recht einfach, da wir die richtigen Waften benutzen (Ice-Brand-Schwert, Blizzard-Speer, ICE2, Flood). Im Crystal Room fallen wir allerdings in eine Falltür und finden uns im Untergeschoß wieder. Wir finden ein Luftschiff, das Edge sofort "Falcon" nennt. Mit ihm fliegen wir zurück zur Zwergenburg. Dort bekommen wir von der Tochter des Königs den Schlüssel zum Cave, in dem der letzte Kristall verborgen ist.

11. Teil: Der letzte Kristall

Der Cave ist im Südwesten der Unterwelt. Die Trap Doors besiegen wir, indem wir nur draufhauen bzw. LIFE benutzen. Rydia benutzt meistens VIRUS, den sie durch unser vieles Kämpfen glücklicherweise gelernt hat. Die Items, die wir finden, sind größtenteils sehr wertvoll. Das beste ist das LIGHTSWORD, das uns große Dienste leistet. Obwohl sich hinter einigen der Türen gar nichts befindet, bekämpfen wir sie trotzdem, da sie unsere Erfahrung gewaltig anschwollen lassen. Den Endgegner des Caves, EvilWall, schaffen wir auf die gleiche Weise wie die Trap Doors, bloß daß wir hier auch von Zeit zu Zeit einen CURE3 anwenden. Als wir den Cave wieder verlassen, raubt Kain den Kristall und haut wieder ab. Zurück im Zwergenpalast baut Cid einen Bohrer an das Luftschiff an, mit dem wir an die Oberfläche gelangen können. Zunächst fliegen wir aber in das Dorf nahe des Caves. Dort erfahren wir mehr über die zwei anderen Caves, Sylvan Cave und Land of Monsters. Im ersteren finden wir viele Items und schließlich auch Yang, der allerdings unansprechbar ist. Den Feldern, die Energie abziehen, kann man durch FLOAT ausweichen. Man muß den Zauber bloß jedesmal neu aussprechen, wenn man einen neuen Raum betritt. Das gleiche gilt auch für CAVE OF MONSTERS, in den Rydia kam, nachdem Leviatan sie verschluckt hatte. In der Stadt in der untersten Etage finden wir viele (freundliche) Monster, einige Shops und den Beherrscher dieser Welt, Leviatan. Um mit ihm zu sprechen, müssen wir zuerst ASURA besiegen. Dies ist allerdings recht einfach, da wir einen WALL auf sie aussprechen und dann munter drauflosprügeln. Nun ist Leviatan dran. Er ist sehr viel



schwerer zu besiegen, aber mit Hilfe von ASURA schaffen wir ihn auch (Vorsicht bei Asura: manchmal macht sie auch LIFE). Nun steht auch er jederzeit zur Verfügung. Nun machen wir uns auf den Weg nach Mysidia.

12. Teil: Der Mond

Wir landen auf dem Felsplateau nordwestlich des "Tempels". Wir gehen nun durch die zwei LUNAR PATHS zu diesem Tempel (er heißt "Lunars' Lair"). Dort treffen wir FUSOYA. Er erzählt mir, daß ich ein halber Lunarian bin. Wir machen uns auf den Weg zum Big Whale und mit ihm zur Erde. Dort kommen wir genau richtig an, um zu sehen, daß der GIANT OF BABIL aus dem Turm kommt und alles zerstörend durch die Gegend läuft. Der Roboter kann nur zerstört werden, wenn wir ihn von innen angreifen. Also nimmt Cid uns auf sein Schiff und wirft uns in den Mund des Giganten.

13. Teil: Giant of Bab-il

Wir machen uns auf den Weg zum Kontrollraum und finden einige Kisten. In einer befindet sich LAST ARM, der einfach ist, da wir ohne Metallwaffen kämpfen. Milon ist einfach: Wir benutzen Feuerzauber und schlagen drauf. Gegen Rubicant hilft Eis und Rydia benutzt ASURA. Kainazzo wird mit Lit fertiggemacht und gegen Valvalis hilft so ziemlich alles. Die Kämpfe sind hart, aber schaffbar, da wir schon recht erfahren sind und Rydia ASURA beherrscht. Nun stellt sich uns nur noch die CPU mit ATTACKER und DEFENDER entgegen, wir vernichten zuerst den Defender, lassen uns nicht vom MASER des Attackers beirren und zerstören die CPU. Der Attacker ist nun kein Problem mehr. Golbez erscheint und es stellt sich heraus, daß er mein Bruder ist. Er und FuSoYa gehen auf den Mond, um Zemus zu besiegen. Auch Kain kommt nun wieder mit. Als erstes fliegen wir jetzt aber nach Baron, wo uns im Keller ODIN herausfordert. Wir haben sehr viel Glück: wir bearbeiten ihn so viel wie möglich mit Lit oder Blitz. Wenn er zum Schlag ausholt, springt Kain so, daß er in der Luft ist, wenn Odin zuschlägt. Er kämpft nun allein weiter. Er schlägt nur und springt wieder, wenn Odin wieder ausholt. Das wiederholt man (mit kleinen CURE-Pausen) so lange, bis Odin aufgibt.

14. Teil: Der letzte Dungeon

Auf dem Mond gibt es erst einmal eine Überraschung: entgegen dem Befehl sind Rosa

und Rydia doch mitgekommen. Als erstes begeben wir uns zum CAVE BAHAMUT. Die BEHEMOTHs, von denen wir dort ohne Fluchtmöglichkeit angegriffen werden, machen wir durch einfaches Draufhauen fertig. Am Ende des Dungeons finden wir BAHAMUT, den König der Monster. Ihn besiegen wir ähnlich wie Odin, nur daß wir hier zwischendurch auch LIFE machen. Nach dem Sieg steht uns mit BAHAM der kräftigste Zauber überhaupt zur Verfügung. Nun fliegen wir noch zu dem Cave, in dem die vielen Namingways leben, und kaufen dort (einer der Typen ist ein Händler) so viele CABINS, LIFES und CURES wie möglich. Jetzt können wir uns in den letzten Dungeon, der hinter der Lunar's Lair liegt, wagen. Viele Kisten enthalten Monster. Wir öffnen sie aber alle, da wir die Waffen dringend brauchen. In den unteren Stockwerken ist eine Stelle, wo eine unsichtbare Brücke herüberführt. Der Weg führt zu WYVERN, der auch recht einfach ist, da Rydia nicht Baham benutzt. Die Belohnung ist das CRYSTAL-Schwert. Die PLAGUE neben dem Savefeld besiegen wir nur, indem durch wunderbare Weise auf einmal der COUNT bei 0 stehenbleibt. Wir machen uns nun auf den Weg zu ZEMUS. Wir equippen folgendes: Ich die Crystal-Rüstung und -Schwert, Kain den WHITE-Speer, Edge die beiden magischen Schwerter, Rosa den ELVEN-Bogen und Artemis Pfeile und Rydia den Star dust staff.

15. Teil: ZEMUS

Zuerst greifen Golbez und FuSoYa mit W.METEO an. Zemus verwandelt sich in ZEROMUS. Dieser wird durch die Meteos nur noch geheilt und ist auch gegen die Kristalle immun. Zeromus vernichtet alle mit seinem eigenen Meteo. Aber unsere Freunde auf der Erde heilen uns vollständig. Wall und sonstiges wirken nichts. Ebenso erfolglos ist es, Zeromus vor der Benutzung der Kristalle zu schlagen. Nach der Benutzung verwandelt sich Zeromus aber in einen ekelhaften Monsterbrocken. In der ersten Runde schlagen wir drauf, Rydia benutzt Baham und Rosa, falls vorhanden, WHITE. Nach dem folgenden BIG BANG schlagen wir weiter drauf, lassen aber Rydia ASURA und Rosa CURE4 auf alle aussprechen. Erst als Zeromus anfängt, Meteo zu benutzen, antworten wir mit WHITE und BAHAM. Nun ist er besiegt und wir gehen alle glücklich unserer Wege.



ARTIKELLISTE:				
Art.		PC	AMIGA	
1569	STR/DV	79,90	69,90	
Airbus A320	SIM/DA	85,90	85,90	
Aces of the Pacific	SIM/DA	69,90		
Ancient in the Skies	SIM/DA	85,90		
Amazon	ADV/EA	79,90		
ATAC	SIM/DA	85,90	79,90	
A-Train	SIM/DV	92,90		
AV88 Harrier A.J.J.	SIM/DA	69,90		
BAST 2	ADV/DV	79,90	74,90	
Bill's Tomato Game	GES/DA	64,90	64,90	
Bundesliga Man Pro	SIM/DV	69,90	69,90	
Car and Driver	SPO/DA	61,90		
Civilization	SIM/DV	92,90	76,90	
Comanche	SIM/DV	85,90		
Das schwarze Auge	ROL/DV	79,90	74,90	
Der Palzler	SIM/DV	79,90	69,90	
F-15 Strike Eagle 2	SIM/DA	76,90	76,90	
F-15 Strike Eagle 3	SIM/DA	94,90		
Falcon 3.0	SIM/DA	92,90		
Falcon Camp Disk 1	ZUS/DA	59,90		
Formular One GP	SPO/DA	92,90	76,90	
Harrier Jump Jet	SIM/DA	92,90		
History Line 1914-18	STR/DV	79,90	79,90	
Humans	GES/DA	59,90	59,90	
Indiana Jones 4	ADV/DA	85,90	79,90	
Lemmings 2 The Trib	GES/DA	81,90		
Links 386 Pro	SPO/DA	92,90		
Lotus 3	SPO/DA		52,90	
Monkey Island 2	ADV/DV	79,90	79,90	
Pinball Fantasies	SIM/DA	59,90		
Populous 2	STR/DA	76,90	59,90	
Sensible Soccer	SPO/DA		52,90	
Sherlock Holmes	ADV/DV	81,90		
Sim Life	SIM/DV	79,90		
Spelljammer	ROL/EA	69,90		
Star Trek	ADV/DV	82,90		
Stunt Island	SIM/EA	86,90		
Task Force 1942	SIM/DA	92,90		
The Cars Engine	ACT/DA		52,90	
The Incredible Mach	GES/DA	69,90		
Wing Commander 1	ACT/DV	44,90 DA	79,90	
Wing Commander 2	ACT/DV	79,90		
Wizardry 7	ROL/EA	79,90		
X-Wing	SIM/EA	79,90		

Kostenlose Preisliste + 24-Std.-Bestellservice.
Bis 33% Preisnachlaß vom Listenpreis.
Ca. 50 CD Rom-Art., auch Macintosh-Spiele.
Post VK 6,-, NN 9,- (+ Zust.geb.), UPS VK 8,-, NN 13,-
(f. zus. Kosten), US-Airmy-Shop Versandhandel
(auch orig. limit. NFL Art.) Preisliste anfordern!

HF-Soft, Helmut Flieger
Vorstadt 8, 8353 Osterhofen
Tel. + Fax 0 99 32/49 11

FESTPLATTEN

Preisaktion bis 30.04.93
extrem schnell - 2 Jahre Gar. !
Händleranfragen erwünscht !!

3.5", AT-BUS, weitere auf Anfr.
- 170MB, West.Digital.....519,-
- 210MB, West.Digital.....649,-
2.5"-Platten inkl. Controller für
A500, intern, SUPERBILLIG !
Tagespreise oft noch billiger !!!

Controller

Der Testsieger Amiga Magazin 10/92 !!
- Masoboshi MC302/702.....199,-/288,-
- Udo Neuwirth, A500-Controller intern,
inkl., Einbauanl., Kabel, etc.....99,-

CD-ROM (PC)

Das komplette Programm zu Wahnsinnspreisen
-FAO-EROTIK 1-3 (Altersnachweis!) je 79,-
-SO MUCH SHAREWARE 1/2 je.....79,-
-SO MUCH SHAREWARE (Altersnachweis!) je.....79,-
-MEGA Windows/2 f. Windows&OS/2.....79,-
-ULTIMA I-VI auf einer CD !!!!!.....99,-
-WING C. 1+ ULTIMA VI, eine CD.....99,-
-WING C. 1+ SECRET M., eine CD.....99,-

Sonstiges

ATI STEREO-FX.....239,- !!!
-MODEM/FAX (PC) 2400/9600, inkl. Netz.,
Tel., Kabel, Software !.....189,- !!!
-MODEM Zyxxel U1496E, 23,0.....769,- !!!
-SIMM-Module zum Super Tagespreis a. A. !

Motherboard 386/40 ab 299,-

CD-ROM-Laufwerke Superbillig !
A.Kaufmann, 7547 Bad Wildbad
TEL/FAX : 07081/3763

Computersoftware Junker Telefon 06029/71 92

Artikel	AM	PC
1869	76,90	89,90
A.T.A.C.	-	99,90
A 320 Airbus	76,90	99,90
Abandoned Places	-	76,90
Addams Family	59,90	-
Amberstar	64,90	76,90
Aquatic Games	69,90	-
8.A.T. 2	82,90	94,90
Battle Isle	80,90	80,90
8.C. Kid	59,90	-
Beast III	64,90	-
Bug Bomber	64,90	89,90
Sunny Stricks	59,90	-
Cäsar	64,90	76,90
Captive	-	76,90
Captive Map Gen.	-	39,90
Cool World	59,90	-
Croepers	-	89,90
Crazy Cars 3	64,90	69,90
Curse of Enchatia	76,90	76,90
Das Schwarze Auge	82,90	89,90
Discovery	64,90	76,90
Dojo Dan	64,90	-
Dominium	64,90	76,90
Dream Team	64,90	64,90
Dungeon Master	69,90	80,90
Dynablast	69,90	76,90
Elvira 2 Adventure	-	76,90
Elysium	64,90	76,90
Epic	64,90	80,90
Eye of Beholder 2	82,90	94,90
Falcon Collection	44,90	-
Fighter Duel Pro	59,90	-
Future Wars	29,90	29,90
G-Loc	54,90	-
Gemfire	64,90	82,90
Gobilins 2	64,90	76,90
Grand Prix F.1	89,90	104,90
Hexuma	89,90	89,90
History Line	89,90	89,90
Humans	59,90	64,90
Incredible Machine	-	82,90
Indiana Jones 4 Adv.	89,90	99,90
Indiana Jones 4 Act.	64,90	69,90
Jet Fighter 2 Pack	-	59,90
Kaiser	99,90	99,90
Kings Quest 6	-	89,90
Laura Bow 2	-	89,90
Lethal Weapon	59,90	64,90
Links	82,90	94,90
Links 386 Pro	-	104,90
Lords of the Rings	76,90	85,90
Lure the Tempress	76,90	82,90
Mad TV	80,90	94,90
Magic Pockets	64,90	69,90
Mega Sports	64,90	89,90
Monkey Island 2	89,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Patrizier	79,90	89,90
Perfect General	82,90	89,90
Pinball Fantasies	64,90	-
Push-Dover	64,90	69,90
Dust for Glory 3	-	82,90
Rampart	59,90	79,90
Regent	79,90	-
Robocop III	64,90	64,90
Sim City Deluxe	69,90	99,90
Space Max	69,90	79,90
Special Forces	89,90	99,90
Stalingrad	64,90	-
Stone Age	64,90	64,90
Super Tetris	80,90	84,90
SWOTL	-	89,90
SWOTL Zusatz je	-	49,90
Theatre of War	69,90	89,90
Ultima Underworld	-	89,90
Ultima Underworld 2	-	99,90
Utopia	69,90	89,90
Vroom Datadisk	49,90	-

PC- und AMIGA-Spiele schon ab 19,90 DM

Beachten Sie unsere
nächste Anzeige in der Ausgabe
Power Play 6/93

Lösungen: DM 29,90

Konsolen und andere Systeme auf Anfrage!

Preisänderungen vorbehalten.

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

Fret ab OM 100,-

Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 0 60 29/71 92

PLANET'S EDGE

ZAURAK SECTOR

Zaurak II

Eine der größten Bibliotheken befindet sich auf diesem Planeten. Die Bewohner sind extrem fremdenfeindlich und gestatten keinem Außerplanetarischen zu landen. Die meisten Bewohner werden sofort auf einen Fremden schießen. Um die Sache noch schlimmer zu machen, befinden sich die drei größten Distrikte auch noch untereinander.

Ihr benötigt hier nur das Grav-Buoy (Rana I), um den K-Beam von Giate on Rana zu erlangen.

Sprecht mit dem Alien (A). Er erzählt Euch von den Schwierigkeiten unter den Distrikten und bittet Euch um Hilfe. Ihr müßt das Wasser für den dritten Distrikt wieder aufdrehen.

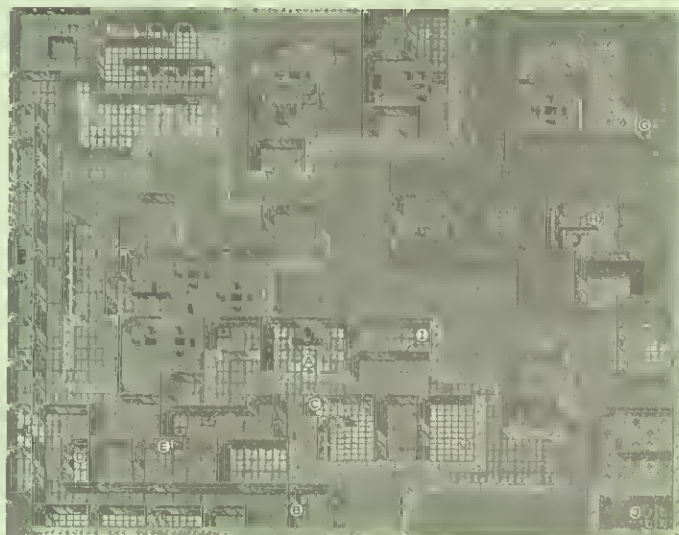
Bei (B) ist eine verschlossene Tür, der Hebel (C) ändert das. Nehmt das Paar Sonic-Pinzers (Zange) bei (D) und benutzt sie an der Wand (E). Nun kann das Wasser wieder fließen.

Als nächsten Schritt müßt Ihr den Telemaze passieren. Benutzt wieder die Sonic-Pinzers an der Ladeluke (F). Der Telemaze ist eine Flucht von Räumen mit Teleportern statt Türen. Folgt vom Startpunkt diesen Wegweisern:

1. rechts
2. hoch
3. links
4. runter
5. hoch
6. rechts
7. links
8. links
9. runter
10. links

Clue Book, Teil 2 von 3

Die Planeten Zaurak und Diphda sind nicht allzu schwierig. Formalhaut, Ankaq Prime und Deneb haben es jedoch in sich. Vergeßt nicht, hin und wieder zu speichern.



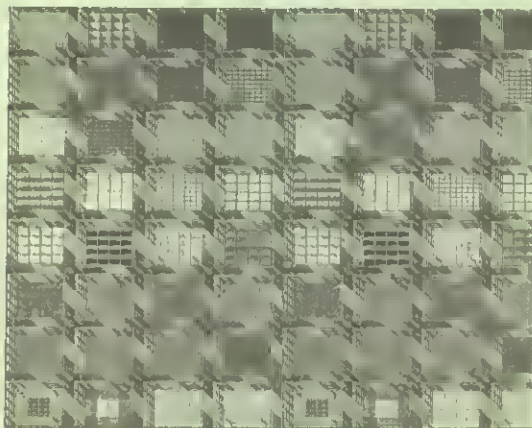
Einige der Mitspieler könnten einen Teleporter durch Betreten aktivieren, ohne das Ihr das wolltet. Ihr müßt dann vom Startpunkt aus neu beginnen. Der Startpunkt befindet sich in dem Raum oben links am Bildschirm, wenn Ihr die Karte mit Shift-M anseht. Geht herum, bis Ihr den richtigen Raum findet.

Habt Ihr den Telemaze erfolgreich hinter Euch gebracht, schaltet es mit Hilfe des Computers (G) aus. Er ist um die Ecke. Etwas unter Euch (H) werdet Ihr auf Sharock treffen. Sprecht zweimal mit ihm. Beim ersten Mal erzählt er von dem Wasserproblem des dritten Distriktes. Sobald Ihr die Wasserleitung repariert habt, müßt Ihr es ihm sagen. Nachdem er Euch gedankt hat, geht zum Alien (A) zurück und berichtet die gute Nachricht. Er läßt Euch in die "Schatzkammer" ein, der Zugang führt durch die Luke (I). Es liegen zwar nur drei Trauma-Kits darin, es ist aber auch der Raum, wo Ihr den Grav-Buoy platzieren sollt. Setzt es auf den Punkt (J).

Hinweise: Die meisten Alien sind mit Mono-Mol-Disc-Waffen ausgestattet. Diese Art Waffe durchdringt fast alle Rüstungen. Seid vorsichtig. Es ist möglich, daß der Alien (A) Euch die Tür nicht öffnet. Erschießt ihn in diesem Fall und die Tür geht automatisch auf.

Diphda IV

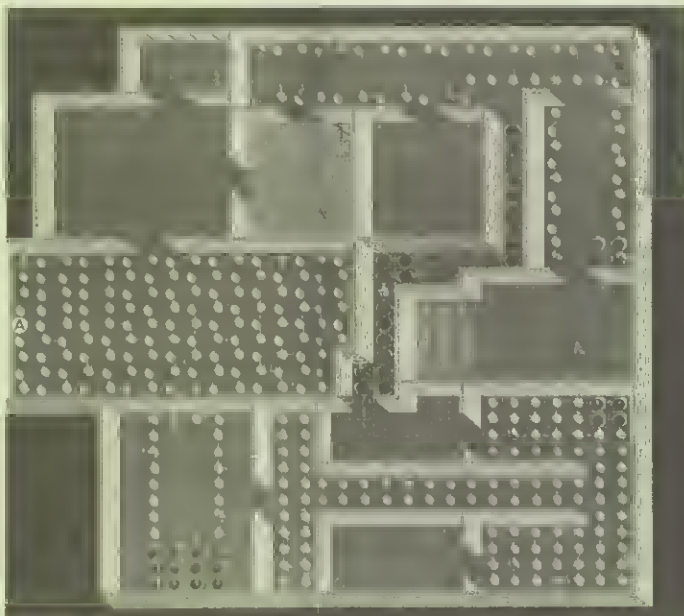
Diphda IV ist ein Handelsposten der Evian. Die Welt ist kalt. Das Barbic-Scorch-Spiel ist hier zu Hause, es ist auch ein Ort zum Aussetzen von Grav-Buoy.



ZAURAK SECTOR,
Zaurak I
(Bild oben und links)

ZAURAK SECTOR
Diphda IV
(Bild rechts)





ANKAO SECTOR, Fomalhaut VI

Für dieses Szenario benötigt Ihr einen Grav-Buoy. Ihr bekommt einen auf Rana I. Seid Ihr erfolgreich, könnt Ihr Schiffspläne ergattern.

Ein Spiel Scorch gilt es zu gewinnen. Ihr als schwächliche Menschen habt keine Chance, wenn Ihr nicht schummelt. Sprecht zuerst mit den Evians bei (A) und (B). Der Evian bei (A) ist der momentane Scorch-Meister. Er setzt eine Belohnung für denjenigen aus, der den Scorch schlägt. Derjenige bei (B) muß überredet werden, bevor er den Platz vor der Scorch-Maschine räumt.

Als nächstes geht nach draußen und reduziert die Voltmenge des Scorch. Der Schalter (D) dazu ist gut bewacht. Sucht den Schalter, wie Ihr vorgeht ist Eure Sache.

Sobald der Schalter bewegt wurde, ist es sicher für Euch den Scorch zu spielen. Geht einfach heran und untersucht es. Falls Ihr gewinnt, geht zum Evian (A) zurück. Er gibt Euch seine Evian-Rüstung. Gebt Ihr die Rüstung zurück, erhaltet Ihr dafür die Schiffspläne von ihm, an denen er gerade arbeitet.

Der Schummel-Hebel hat auch die Kraftfelder herabgesetzt. So könnt Ihr Punkt (E) erreichen, müßt Euch aber herankämpfen. Habt Ihr das geschafft, legt den Grav-Buoy auf (E), der damit plziert ist.

Hinweise: Die bewaffneten Roboter tragen Laserwaffen, legt also laserwiderstandsfähige Rüstung an. Die Evians benutzen Neutronenwaffen. Geratet Ihr mit ihnen in einen Kampf, wäre Modu-Rüstung angesagt.

Irgendwo im Szenario liegt eine Super-Laser herum, nehmt sie mit.

Seid Ihr hier, um eine Waffe für jemanden von Deneb II zu holen, zeigt dem Barkeeper Euren Cyber-Kredit. Er schließt Euch die Tür zu einem der Büroräume auf. Die Waffe liegt am Boden.

ANKAQ SECTOR Fomalhaut VI

Die Königin der Ethnys liegt im Sterben. Die Arbeiter rebellieren. Manche von ihnen werden feindlich und gut bewaffnet sein. Ihr wollt einen optischen Schlüssel finden, der für den Ethnys Tempel auf Ankaq I benötigt wird. Die Königin (A) gibt Euch den Schlüssel.

Hinweise: Die feindlichen Arbeiter sind mit Turbo-Lasern bewaffnet. Sie zerschneiden fast alle Rüstungen, nehmt also genügend medizinische

Ausrüstung und Fixit-Material für die Rüstungen mit. Nur Assault-Rüstungen widerstehen dem Strahl des Turbo-Lasers. Führt nur Eure Mission aus und verschwindet so schnell wie möglich von hier. Es gibt sonst nichts zu holen.

Ankaq Prime

Die vier Sphären von Ethnys sind verloren gegangen. Damit geht auch die Rasse zugrunde. Alle Bewohner rebellieren und reagieren aggressiv auf alles, was sich bewegt.

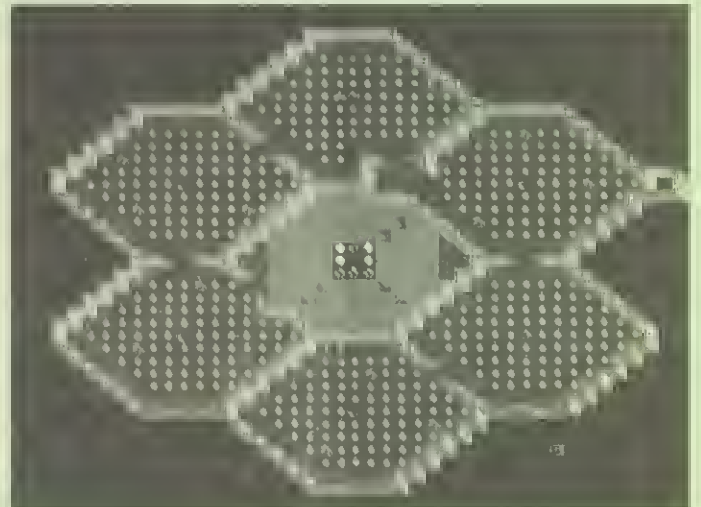
Der Harmonic Resonator kann mit Hilfe der hier ansässigen Königin gefunden werden. Ihr müßt die vier Sphären mitbringen: Die Sphere of Harmon, Awa, Rhyth und Thermi. Die Sphären sind im ganzen Planetensektor verteilt. Der optische Schlüssel öffnet Euch die Tür zu dem Komplex. Ein

Ohne die Sphären könnt Ihr hier nichts weiter erreichen. Sucht auf Deneb II weiter.

Mit allen vier Sphären könnt Ihr den Resonator bald Euer eigen nennen. Legt je eine Sphere in die vier Vertiefungen auf der Erde. Ein Kraftfeld, das die Königin umgibt, zerfällt, sobald die Sphären an ihrem Platz liegen. Ihr könnt mit der Königin sprechen und sie gibt Euch den Harmonic Resonator.

Tötet keines der "Kinder", die erscheinen, wenn Ihr die Sphären plziert. Die Königin wird Euch sonst den Resonator nicht geben. Ihr könnt sie dann nur mit einem Krug Uru (auf Fomalhaut oder Nashira III) überreden, Euch den Resonator zu geben.

Hinweise: Wieder sind Turbo-Laser im Spiel. Legt Assault-Rüstungen an, wenn Ihr



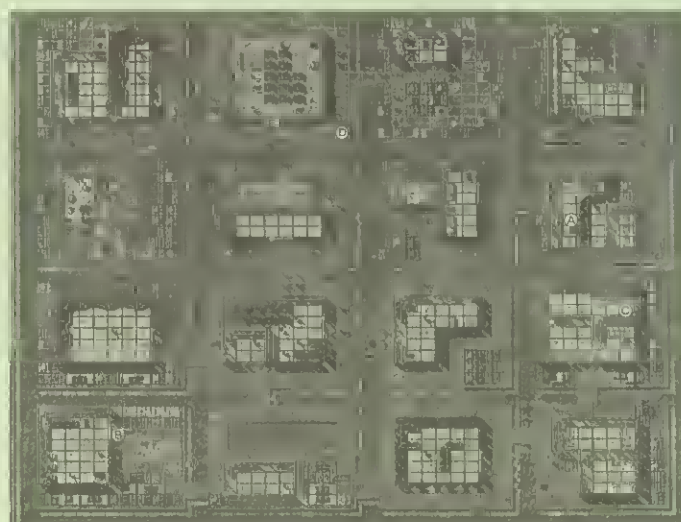
ANKAO SECTOR, Ankaq Prime

ComNet sowie der Utrician-Schlüssel liegen innen auf dem Boden, Ihr werdet sie auf Deneb II benötigen.

welche besitzt. Der Haupteingang ist dem Punkt gegenüber, wo Ihr heruntergebeamt wurden. Wachen stehen rings um den Tempel verteilt. Wählt eine Seite und kehrt auf dieser auch wieder zurück. So vermeidet Ihr einige Kämpfe. Kommt erst wieder auf diesen Planeten zurück, wenn Ihr alle vier Sphären besitzt.

Deneb II

Zwei rivalisierende Gruppen wollen die Macht erringen. Um hier erfolgreich zu sein, müßt Ihr einen ComNet mitbringen. Das Sphere of Harmon, das Ihr für Ankaq Prime benötigt, ist auf diesem Planeten. Die vier Wet-Suits, die herumliegen, sind auf Nashira III vonnöten. Holt den Mindtap (A). Es ist einer der Gegenstände, die Ihr Codebreaker (B) geben müßt. Nur mit Hilfe des Mindtape und des ComNet könnt Ihr die Tür



ANKAO SECTOR, Deneb II

öffnen. In dem Hinweis, den sie Euch gibt, sind vier Worte; achtet auf jeden vierten Buchstaben. Codebreaker steht hinter der Tür, sprecht sie an, und sie gibt Euch ein Datatape.

Mehrere Leute sprechen Euch wegen des Datatape an. Gebt Ihr es Bit (C), geht Euer Besuch hier etwas gewaltloser zu Ende. Er gibt Euch einen Eyeball, ein eigenartiges Geschenk, den Ihr Socketball (D) gebt. Er beweist seine Dankbarkeit, indem er Euch das Warenhaus (E) aufsperrt. Das Sphere of Harmon befindet sich dort.

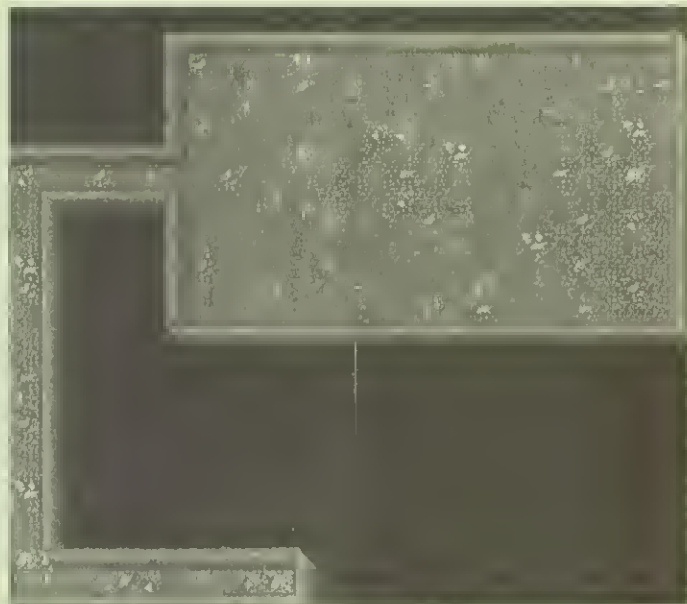
Hinweise: Es ist schwer sich hier friedlich zu bewegen, Cyber-Stiefel wären eine Hilfe.

Versucht mindestens einen Wet-Suit zu bekommen, vier Stück können ergattert werden. Ihr benötigt jedoch nicht alle, wenn Ihr nach Moonbase zurückgeht und drei Wet-Suits herstellt. Die Wet-Suits werden auf Nashira III gebraucht, einer liegt in Bits Haus.

Nashira III

Nashira III ist eine Unterwasserwelt. Die Bewohner verehren die Sphere of Them, eine der Sphären, die Ihr benötigt, um auf Ankaq Prime erfolgreich zu sein.

Für diesen Planeten müßt Ihr jeder einen Wet-Suit (von Deneb II) tragen. Die Anzüge sind Tech-Level 1, können also



ANKAO SECTOR, Nashira III (Karte 3)

in Moonbase leicht hergestellt werden. Ihr benötigt auch einen Fake-Sphere (von Alrai II).

Wenn Ihr in Euren Wet-Suits heruntergebeamt werdet, wendet Euch zuerst nach (A) und beantwortet die Frage mit "ja". Damit gelangt Ihr in die Unterwasserstadt. Sucht den Dreizack (B). Ihr werdet in die Arena teleportiert, wo Ihr gegen einige zu groß geratene Fische kämpfen müßt. Folgt dem Korridor entlang, dann seid Ihr wieder im Stadtkern. Vergeßt nicht, den Dreizack mitzunehmen, bevor Ihr auf das letzte Quadrat tretet.

Benutzt den Dreizack an der Tür (C), sie geht auf. Lauft auf das Sphere-Podium zu und untersucht ihn, damit gehört der Sphere of Them Euch. Um herauszukommen, müßt Ihr den Fake-Sphere am Podest hinterlassen. Wenn Ihr an die Oberfläche zurück wollt, geht zu einem der Slime-Pits (oben links).

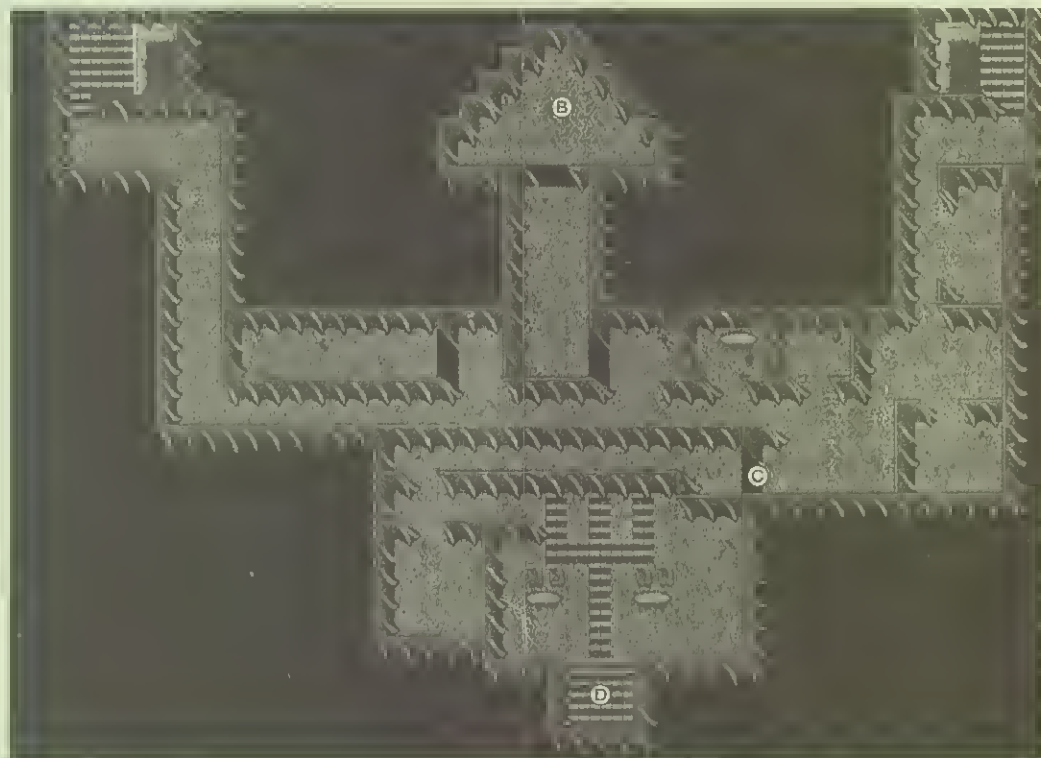
Hinweise: Nehmt ein Glas Uru mit, falls Ihr auf Ankaq Prime aus Versehen ein "Kind" erschießt oder falls Ihr auf ein Bug-Jagdvergnügen gehen wollt. su



ANKAO SECTOR, Nashira III (Karte 1)

Einige der Wachen werden dran glauben müssen. Sie sind gut bewaffnet und tragen Assault-Anzüge. Schießt Ihr auf eine Wache, während andere Wachen in der Nähe sind, beteiligen sie sich am Kampfgeschehen. Verfehlt Ihr eine Wache knapp, und er kann Euch nicht sehen, geht er Euch suchen. Damit ist der Weg erstmal frei. Versucht eine Wache allein zu erwischen und nehmt seinen Assault-Anzug an Euch. Dann können die Laserwaffen Euch nicht verletzen.

Ihr könnt auch jemandem anderen die Datatape geben. Das allerdings führt Euch zu einer Mission auf Diphda, wo Ihr eine Mass-Kanone, eine mächtige Waffe, in Euren Besitz bringen müßt. Bit muß dann mit Gewalt gezwungen werden, den Eyeball herzugeben, oder Wiretap und Socketball sterben, damit Ihr ins Warenhaus gelangt. Vertraut Wiretap nicht!



ANKAO SECTOR, Nashira III (Karte 2)

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—
3D Construction Kit 2.0 /dt	129,00	129,00	V.mö
A-Train /dt	V.mö	99,00	—
Aces of the Pacific /dt	—	74,95	—
Aces of the Pacific Mission Disk. /dt	—	47,95	—
Aces over Europe *	—	74,95	—
Allen Breed Special Edition 92	24,95	—	—
Alone in the Dark /dt	—	94,95	—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
ATAC /dt	V.mö	89,95	—
B17 Flying Fortress /dt	79,95	94,95	—
B.C. Kid /dt	49,95	—	—
Battle Isle + Data Disk. /dt	69,95	79,95	—
Betrayal at Krondor	—	V.mö	—
Bitmap Brothers Collection 1 /dt	54,95	64,95	54,95
Body Blows /dt	49,95	—	—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72,95	72,95	—
Burning Steel /dt	—	89,95	—
Campaign /dt	66,95	74,95	66,95
Car and Driver /dt	—	79,95	—
Castles 2 /dt	V.mö	79,95	—
Chaos Engine /dt	54,95	V.mö	V.mö
Chuck Rock 2 /dt	V.mö	—	—
Civilization /dt	79,95	94,95	79,95
Comanche /dt	—	94,95	—
Darkmere /dt	V.mö	V.mö	—
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge /dt	79,95	84,95	—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dogfight /dt	—	V.mö	—
Dune 2 /dt	V.mö	66,95	—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—	66,95
Dynabaster incl. 4-Spieler Adapter /dt	64,95	74,95	64,95
Dynatech /dt	59,95	74,95	—
Eishockey-Manager /dt	74,95	74,95	V.mö
El-Fish /dt	—	V.mö	—
Elite 2 /dt	—	V.mö	—
Elysium /dt	—	74,95	—
Empire Deluxe	—	84,95	—
Eric the Unready	—	64,95	—
Eye of the Beholder 3	—	V.mö	—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—	94,95	—
F-16 Falcon /dt	34,95	—	34,95
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 /dt	24,95	—	24,95
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Fire & Ice /dt	49,95	—	49,95
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	79,95
Goblins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /d	79,95	94,95	—
Gunship 2000 Mission Disk. /dt	—	59,95	—
Hannibal /dt	72,95	84,95	—
Harrier Jump Jet /dt	—	94,95	—
Hired Guns /dt	66,95	84,95	—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—
Inca /dt	—	99,00	—
Incredible Machine /dt	—	74,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	94,95	—
Jonathan /dt	87,95	87,95	—
King's Quest 6 /dt	—	84,95	—
Legend of Kyrandia /dt	66,95	66,95	—
Legends of Valour /dt	87,95	87,95	V.mö
Lemmings /dt	57,95	72,95	57,95
Lemmings 2 /dt	64,95	84,95	V.mö
Links 386 Pro /dt	—	94,95	—
Lionheart /dt	59,95	—	—
Lost Secret of the Rainforest	—	74,95	—
Lotus 1 - 3 Compilation /dt	59,95	—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—
Mercenaries	—	79,95	—
Michael Jordan in Flight /dt	—	79,95	—
Might and Magic 4 /dt	—	89,95	—
Pinball Dreams /dt	49,95	V.mö	—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—	—
Pinball Magic /dt	24,95	24,95	24,95
Pirates! /dt	59,95	—	59,95
Populous 2 /dt	66,95	79,95	66,95
Quest for Glory 3 /dt	—	74,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	64,95	74,95	—
Red Baron Mission Disk. /dt	—	47,95	—
Ringworld /dt	—	74,95	—
Secret of Monkey Island /dt	72,95	87,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95	87,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	79,95	—
Secret Weapons P-38 oder P-80 Mission Disk.	—	29,95	—
Secret Weapons Do 335 oder He. 162 Mission Disk.	—	34,95	—
Sensible Soccer /dt (Neue Version!)	54,95	—	54,95
Shadow of the Comet /dt	—	94,95	—
Sherlock Holmes /dt	—	89,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim City Deluxe Edition /dt	86,95	86,95	—
Sim Earth /dt	84,95	94,95	V.mö
Sim Life /dt	—	74,95	—
Space Quest S	—	74,95	—

Bachler

Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
Spaceward Ho! /dt (Windows)	—	89,95	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Star Control 2 /dt	—	69,95	—
Star Trek /dt	—	74,95	—
Street Fighter 2 /dt	59,95	V.mö	59,95
Strike Commander /dt	—	94,95	—
Strike Commander Speech Pack	—	44,95	—
Stunt Island /dt	—	94,95	—
Summer Challenge /dt	—	66,95	—
Taskforce 1942 /dt	—	94,95	—
The Humans /dt	59,95	59,95	—
Tornado /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Transarctica /dt	54,95	54,95	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95
Ultima 6	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /kompl. dt.	—	87,95	—
Ultima 7 Part Two - Serpent Isle	—	94,95	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	—	79,95	—
Ultima Underworld /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	79,95	—
Ultra Bots /dt	—	74,95	—
Veil of Darkness	—	74,95	—
Walker /dt	66,95	—	—
Whale s Voyage /dt	66,95	V.mö	—
Wing Commander	64,95	44,95	—
Wing Commander /dt	89,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 & 2	—	V.mö	44,95
Wing Commander Deluxe Edition	—	94,95	—
Wing Commander 2 /dt	—	89,95	—
Wing Commander 2 Special Operations 1 oder 2 /dt	—	44,95	—
Wing Commander 2 Speech Pack	—	39,95	—
Wizardry 7 /dt	V.mö	94,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
Zool /dt	54,95	—	—

MEGA-HITS

Chaos Engine /dt	55,—	Amiga
Dune 2 /dt	67,—	IBM-PC
Gunship 2000 /dt	80,—	Amiga
Lemmings 2 /dt	65,—/85,—	Amiga & IBM-PC
Lionheart /dt	59,—	Amiga
Shadow of the Comet /dt	95,—	IBM-PC
Space Quest 5 /dt	75,—	IBM-PC
Strike Commander /dt	95,—	IBM-PC
X-Wing /dt	95,—	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
Advanced Gravis Analog Joystick PC	75,00
Das Lucasfilm-Buch 1/dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2/dt	29,80
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Gravis PC Game Pad	48,00
Sound Blaster 16 ASP /dt	499,00
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	179,00
Sound Blaster 2.0 CMS Chips	45,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	299,00

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

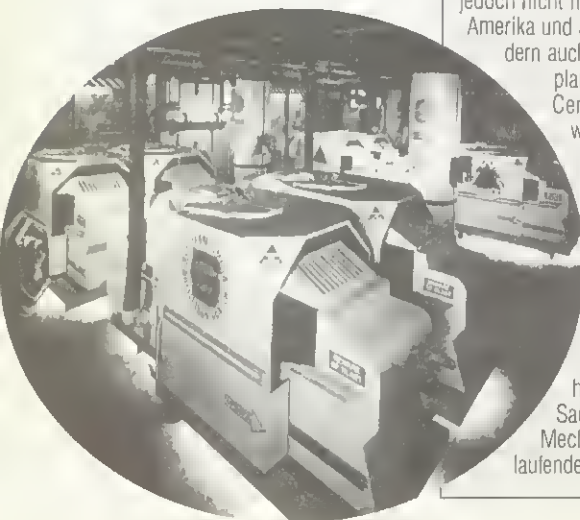
So faszinierend die Welt der On-Linespiele auch ist, meistens überschattet ein Problem den innigen Wunsch, per Teleten-Connection ein heißes Spielmatch auszutragen: Ein passender Partner muß her. Um dem Partnermangel vorzubeugen, werfen wir einen Blick auf eine On-Linedatenbank mit potentiellen (Mit-)Spielern. Zudem buddelte unsere Leitungs-Lobby im Gespräch mit dem Chef der Firma **Fasa** eine der heißesten Nachrichten seit der Erfindung des Telefons aus. Wir wünschen Euch schon mal viel Spaß und freie Drähte.

Wer Fragen oder Anregungen hat und eingetragener *CompuServe*-Benutzer ist, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen direkt an unseren Telefon-Freund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse: 71333,665.

Anschluß gesucht

Da hat man sich das heißeste Modemspiel des letzten Jahrzehnts gekauft, brav alle nötigen Leitungen verlegt, ein Modem an die Telefondose angestöpselt und genügend Bargeld auf die Bank getragen, damit die Bezahlung der zu erwartenden gigantischen Telefonrechnung sichergestellt ist. Alles vergeblich, denn trotz umfangreicher Vorbereitungen sitzen wir jetzt zu Hause vor dem tickenden Modem und suchen verzweifelt Anschluß. Denn die schönste Technik nützt nichts, wenn die wichtigste Zutat fehlt: Ein, oder bes-

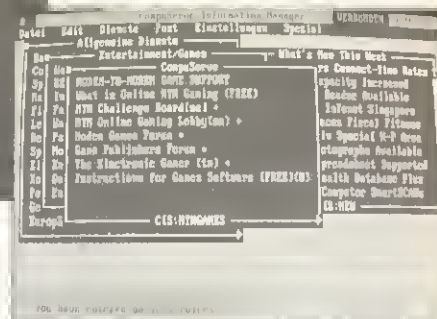
Kommt wahrscheinlich noch in diesem Jahr nach Deutschland: Das **BattleTech**-Center.



Partner gesucht:
In diesem
CompuServe-
Forum findet Ihr
sicher den
Wunschspieler.

```

070 Challenge Board(s)
071 1 Deep game 3let
072 2 100% Chess (WTH)
073 3 3-5 HOLICUTTA (WTH)
074 4 2 PALCO
075 5 1 FLIGHT SIMULATOR (WTH)
076 6 1 PALCO
077 7 1 COMMAND HQ (WTH)
078 8 1 HODON MAGE
079 9 1 EMPIRE
080 10 1 MIGHT OF THE ONE (WTH)
081 11 1 POPULOUS (WTH)
    
```



POWER Line Der heiße Draht

ser mehrere Mitspieler. Da in vielen Fällen nicht immer sofort ein Kumpel mit passendem Equipment bereitsteht, können sich anschlüssuchende Modem-Spieler im *CompuServe*-Netzwerk zu einem Match verabreden. In dem eigens eingerichteten Forum *MTM Challenge Board(s)* gibt es eine Datenbank mit Modemfreaks aus aller Welt. Nach verschiedenen Suchkriterien, beispielsweise der Telefonnummer, dem Namen oder dem gewünschten Spieltyp, spuckt die Datenbank potentielle Spielpartner aus. Via *CompuServe* schickt Ihr dann dem Wunschgegner eine Nachricht. Klappt alles, glücken zum verabredeten Zeitpunkt die Telefonleitungen um die Wette.

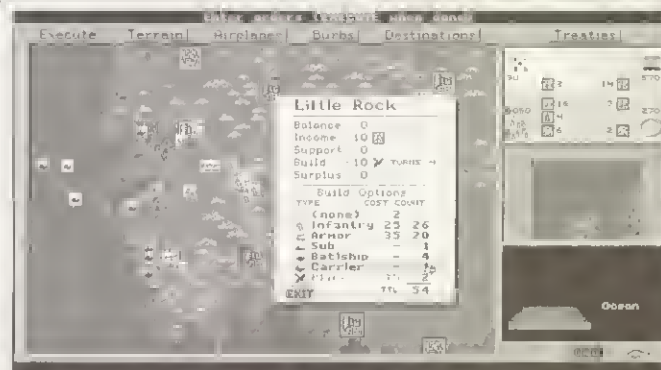
BattleTech geht On-Line

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse kursierte ein Gerücht, das die Telefonfreaks unserer Redaktion aufhorchen ließ. So ist für die nahe Zukunft ein spezielles *BattleMech*-Szenario für das *GENIE*-Netz geplant. Morton Weisman, Chef der *BattleMech*-Firma **FASA**, bestätigte nicht nur die Information sondern hatte noch eine weitere Überraschung parat: Das *BattleTech*-Center kommt nach Deutschland. Bislang gibt es erst eine dieser High-Tech-Spielwiesen, und zwar in Chicago. In diesem Jahr werden jedoch nicht nur weitere Center in Amerika und Japan eröffnet, sondern auch in Europa. Fest geplant ist ein *BattleTech*-Center in London, ein weiteres auch in Deutschland. Als mögliche Standorte kommen Hamburg und Frankfurt in Frage. Zur Zeit verhandelt **FASA** noch mit möglichen hiesigen Partnern. Wir halten Euch in Sachen Online-BattleMech natürlich auf dem laufenden.

Für welche Spiele gibt's einen Partner

Hier findet Ihr die Liste mit den bekanntesten Spielen, für die Ihr in der passenden Datenbank des *CompuServe*-Systems einen passenden Partner suchen könnt. Wir haben uns aus Platzgründen für die 10 interessantesten Spielertitel beschränkt. In der Datenbank werden über 30 Programme aufgeführt.

Name	Genre
<i>Falcon 3.0</i>	Flugsimulation
<i>Command H.Q.</i>	Strategie
<i>Empire</i>	Strategie
<i>Populous</i>	Strategie
<i>Global Conquest</i>	Strategie
<i>F-16 Combat Pilot</i>	Flugsimulation
<i>Tank</i>	Strategie
<i>Vette!</i>	Panzersimulation
<i>Wordtris</i>	Autorennen
	Denkspiel



Wer einen Opponenten für *Global Conquest* sucht, ist in der *CompuServe*-Datenbank gut aufgehoben.

ArtNr.	Produkt	Amiga	PC
26007	3-PC37, 7=Amiga		
26007	1869	v	64,95
26013	A-Train	v	78,85
26037	Abandoned Places	a	89,85
26047	Abandoned Places 2	v	89,10
26047	Acas Of The Great War	v	62,30
26053	Acas Of The Great War	a	83,10
26053	Acas Of The Pacific	a	35,95
26053	Acas Of The Pacific	a	41,05
26053	Acas Of The Pacific - Mission	a	64,95
26087	Adventure Collection	a	44,90
26103	Air Bucks	a	58,25
26113	Air Bucks	a	68,25
26113	Air Commander	a	64,55
26153	Air Warden SVGA	a	69,25
26127	Ali, Land, Sea	a	90,65
26167	Airbus A320	a	82,10
26173	Airline Transport Pilot	a	83,95
26183	Alone In The Dark	a	120,20
26193	Amazon	v	82,00
26207	Amberst	a	77,95
26213	American Tail	a	79,85
26223	Ancient Art Of War In The Skies	a	53,95
26247	Apidya	a	83,95
26257	Aquatic Games	a	62,30
26277	Archer McLean's Pool Billard	a	52,95
26283	Armour Geddon	a	46,95
26297	Armour Geddon 2	a	62,95
26307	Assassin	a	77,95
26317	ATAC	a	59,85
26323	AV8B Harrier Assault Jump Jet	a	79,85
26337	B-17 Flying Fortress	a	65,95
26347	B.C. Kid	a	83,10
26353	Balance	a	89,85
26367	Bane Of The Cosmic Forge	v	49,95
26387	Band's Tale Construction Set	a	41,05
26393	Band's Tale Trilogy (1-3)	a	65,95
26407	Bal 2	a	68,30
26427	Battle Chass 2	v	77,95
26433	Battle Chess Iu Win	a	63,45
26457	Battle Isle Data	a	67,15
26477	Battle Team (tele + Data)	a	82,10
26493	Battlechess 4000 SVGA	a	39,95
26503	Battlechess 4000 SVGA	a	74,65
26513	Battlechess 4000 SVGA	a	36,95
26523	Battlechess 4000 SVGA	a	64,95
26533	Battlechess 4000 SVGA	a	52,25
26547	Big Box 2	a	55,40
26567	Bill's Tomato Game	a	59,95
26577	Birds Of Prey	a	75,15
26597	Bitmap Brothers Vol. 1	a	82,10
26607	Bitmap Brothers Vol. 2	a	64,95
26617	Black Crypt	a	55,95
26627	Black Crypt	a	52,25
26637	Body Blows	v	78,85
26647	Buck Rogers 2	v	53,95
26657	Bug Bomber	a	59,95
26667	Bundesliga Manager Profess. 2.1 v	v	62,95
26677	Burning Steel	v	79,85
26687	Buzz Aldrin's Race Into Space	a	82,45
26697	Caesar	a	68,85
26707	Capitva	a	74,60
26717	Car & Drive	a	67,20
26727	Carl Lewis Challenge	a	72,85
26737	Cameras At War	e	72,85
26747	Castles 1	a	52,25
26757	Castles 1	a	69,85
26767	Castles 1 Data Disk	a	74,65
26777	Castles 2	a	68,15
26787	Castles Of Dr. Braun	v	33,45
26797	Catcham	a	76,85
26807	Chuck Yeager's Air Combat	v	67,15
26817	Civilization	v	57,45
26827	Comanche	v	56,95
26837	Conquest Of The Longbow	v	74,65
26847	Conquestador	v	86,85
26857	Conquestador Data Disk	v	83,95
26867	Contraptions	a	34,85
26877	Cool World	a	41,05
26887	Cover Action	a	39,95
26897	Crazy Cars 3	a	59,90
26907	Creeps	a	72,95
26917	Crisis In The Kremlin	a	54,85
26927	Crusade For A Corpse	a	68,85
26937	Curse Of Enchantia	a	83,95
26947	Cyber Race	v	54,85
26957	Cytron	a	68,85
26967	D-Generation	a	55,40
26977	Daily Sports Cover Girl Poker	e	40,95
26987	Dark Half	e	53,95
26997	Dark Queen Of Kryn	v	59,70
27007	Darklands	a	59,70
27017	Darkseed 1	v	79,85
27027	Das Schwarze Auge	v	97,95
27037	Daughter Of Serpents	v	74,65
27047	David Leadbetter's Golf	a	72,95
27057	Death Knights Of Kryn	v	89,60
27067	Der Patriot	v	61,45
27077	Desert Strike	a	68,30
27087	Die Kathedrale	v	64,95
27097	Dogfight	a	59,45
27107	Double Dragon 3	a	82,00
27117	Dragon Team	a	94,95
27127	Dune 2 - Battle For Arrakis	a	50,95
27137	Dungeon Master	v	59,70
27147	Dungeon Master + Chaos 5	a	67,15
27157	Dynablast	a	54,85
27167	Dynablast	a	64,95
27177	Eishockey Manager	v	59,95
27187	Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	v	74,65
27197	Elysium	v	47,95
27207	Epic	v	52,95
27217	Erben des Throns	a	65,95
27227	Eric The Unready	e	72,95
27237	Espana 92	a	74,65
27247	Euro Soccer	a	57,15
27257	Euro Soccer	a	80,55
27267	Euro Soccer	a	70,85
27277	Euro Soccer	a	52,25

ArtNr.	Produkt	Amiga	PC
27287	Eye Of The Beholder 2	v	77,95
27297	F-117A Nighthawk	a	77,95
27307	F-15 Strike Eagle 2	a	89,85
27317	F-15 Strike Eagle 3	a	85,85
27327	F-19 Stealth Fighter	a	88,95
27337	Falcon 3.0	a	87,05
27347	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a	86,85
27357	Fantastic Worlds	a	52,95
27367	Fine And Ice	a	71,95
27377	First Samurai	a	77,95
27387	Flight Of The Intruder	a	46,95
27397	Fly Harder	a	55,95
27407	Formula One Grand Prix	a	37,25
27417	Front Page Sports Football	a	60,85
27427	Gateway To The Savage Frontier	v	53,70
27437	Global Conquest	a	82,30
27447	Global Effect	a	74,95
27457	Goblins 1	a	88,85
27467	Goblins 2	v	64,95
27477	Grand Prix Unlimited	v	67,15
27487	Great Courts Tennis 2	a	89,85
27497	Gunship 2000	a	68,30
27507	Gunship 2000 Scenario Disk	a	77,95
27517	Guy Spy	a	52,95
27527	Hägar der Schreckliche	v	70,85
27537	Hannibal	v	55,40
27547	Hardball 3	v	69,25
27557	Harpoon 1.2.1	a	83,10
27567	Harpoon Battleset #4	a	59,85
27577	Harnai Jump Jai	a	82,10
27587	Heart Of China	v	88,95
27597	Heroes Of The 35th	a	66,30
27607	Hoxuma	v	74,65
27617	Hired Guns	v	74,65
27627	History Line 1914-1918	v	79,95
27637	Hong Kong Mah Jong	e	77,95
27647	Hook	v	63,85
27657	Inca	v	64,95
27667	Indiana Jones III	v	89,85
27677	Indiana Jones IV	v	61,45
27687	Ishtar - Legend Of The F.	v	77,95
27697	Jaguar XJ220	a	83,10
27707	John Madden Football	a	52,25
27717	Jonathan	v	58,85
27727	Jordan In Flight	v	83,10
27737	Kaiser	v	82,10
27747	KGB	v	88,85
27757	Kid Gloves 2	a	59,95
27767	King's Quest 5	v	55,40
27777	King's Quest 6	v	68,30
27787	Knights Of The Sky	a	77,95
27797	Laura Bow 2 - Dagger Of Amom	a	50,70
27807	Leander	a	64,95
27817	Leather Goddesses Of Phobos 2	v	55,40
27827	Legend	a	83,95
27837	Legend Of Kyandia	v	55,40
27847	Legends Of Valour	v	64,90
27857	Letsure Surf Larry 5	v	74,65
27867	Lemmings 1	a	59,95
27877	Lemmings 1 Data Disk	a	64,90
27887	Lemmings 2 - Digger Of Amom	a	54,85
27897	Lemmings 2 - The Tribes	a	41,85
27907	Lethal Weapon	a	67,85
27917	Liberation - Captive 2	a	56,95
27927	Links	a	62,30
27937	Links 366 Pro	a	59,95
27947	Links div. Courses, Je	a	89,85
27957	Lionheart	a	28,15
27967	Locomotion	v	41,05
27977	Lord Of The Rings	a	52,95
27987	Lord Of The Rings 2	a	60,85
27997	Lotus Compilation (1,2,3)	a	74,65
28007	M1 Tank Platoon	a	55,40
28017	Mad TV	v	74,95
28027	Mad TV Data	v	83,95
28037	Magic Candle 2	v	62,95
28047	Magic Candle 3	v	23,95
28057	Mantis XF5700	a	72,45
28067	Mano Andretti's Racing Ch	a	89,85
28077	Mario Teachea Typing	a	97,95
28087	McDonald Land	a	67,15
28097	Mega Lo Mania	a	52,25
28107	Mega Lo Mania + First Samurai	a	48,95
28117	Mega Mx	v	75,15
28127	Mega Sports	a	56,95
28137	Microprose Master Golf	a	59,85
28147	Might & Magic 3	v	54,85
28157	Might & Magic 4	v	64,85
28167	Millenium 2 - Return To Earth	v	77,95
28177	Monkey Island 1	v	77,95
28187	Monkey Island 2	v	77,95
28197	NFL American Football	a	82,00
28207	Nick Faldo's Championship C	a	70,95
28217	Nigel Mansell's World Cha	a	83,10
28227	No Second Pinza	a	52,95
28237	No. 2 Collection	v	48,95
28247	Paladin II	a	64,95
28257	Paladin	a	77,95
28267	Perfect General	v	72,45
28277	Perfect General Data Disk	a	71,95
28287	PGA Tour Golf Courses	a	41,85
28297	PGA Tour Golf Iu Win	a	37,95
28307	PGA Tour Golf Plus	a	34,45
28317	Pinball Dreams	a	46,20
28327	Pinball Fantasies	a	61,45
28337	Piracy On The High Seas	a	68,30
28347	Plates	a	54,65
28357	Plan 9	a	53,95
28367	Planet's Edge	v	72,95
28377	Police Quest 3	v	71,95
28387	Pools Of Darkness	v	59,95
28397	Populous 2	v	60,85
28407	Populous 2 Challenge Disk	v	72,95
28417	Populous 2 Plus	a	61,45
28427	Power Pack 2	a	29,85
28437	Powermonger	a	69,25
28447	Powermonger Data Disk	a	59,95
28457	Premiere	a	67,15
28467	Prophecy Of The Shadow	a	71,95
28477	Push Over	v	55,40

Bestelltelefon:			
089 - 32 90 99 81			
Fax: 089 - 32909990			
ArtNr.	Produkt	Amiga	PC
7:	3=PC3½; 7=Amiga		
28487	Quest For Glory 2	a	82,00
28493	Quest For Glory 3	v	64,95
28527	Railroad Tycoon	a	74,95 83,95
28547	Rampart	a	52,95 65,95
28557	Reach For The Skies	a	55,40 82,30
28577	Red Baron	v	56,95 65,95
28583	Red Baron Mission Disk 1	e	47,95
28513	Rex Nebular	a	79,85
25743	Ringworld - Revenge Of The	a	69,25
28527	Risa Of The Dragon	a	114,95 82,00
28537	Risky Woods	a	58,05 58,05
28547	Road Rash	a	52,95
28577	Rome AD 92	a	64,95 74,65
28587	Scenario	v	59,95 65,95
28593	Secret Weapons Of The Luftwaf	e	77,95
29003	Secret Weapons: DO-335	a	34,90
29013	Secret Weapons: HE-162	a	34,90
29023	Secret Weapons: P-38	e	29,90
29033	Secret Weapons: P-80	e	29,90
29047	Sensible Soccer 92/93	a	46,95 56,40
29057	Shadow Of The Beast 3	a	58,85
29043	Shadow Of The Comet	v	90,00
29067	Shadowlands	a	65,95 61,45
29073	Sherlock Holmes	v	79,85
29087	Shuttle	v	55,40 128,25
29093	Siege	e	59,90
29093	Siege: Dogs Of War (Data Dis)	e	44,75
29107	Silent Service 2	a	74,65 74,95
29127	Sim Ant	v	87,95 87,95
29137	Sim City & Populous	a	69,95 72,95
29147	Sim City Arch. 1	a	36,95 36,95
29157	Sim City Arch. 2	a	36,95 36,95
29167	Sim City Terrain Editor	a	36,95 36,95
29177	Sim Earth	v	95,65 82,00
29183	Sim Life	v	83,10
29197	Sky Cabbe	a	55,40
29207	Space Crusade	e	59,95 67,15
25727	Space Hulk	a	76,15 84,15
29227	Space Quest 4	v	59,95 65,95
29233	Space Quest 5	v	64,95
29243	Space Shuttle	v	109,35
29333	Spaceward Hol	v	79,85
29257	Special Forces	a	74,85 83,85
29263	Spellcasting 301	e	59,95
29273	Spellcraft - Aspects Of Valor	v	72,95
29283	Spellhammer	e	64,95
29297	Sports Collection	a	59,95 65,95
25717	St. Thomas	v	69,25 83,10
29303	Star Control 2	a	64,85
29313	Star Legends	e	68,85
29323	Star Trek	v	74,90
29333	Starlight 2	a	62,95
29357	Steel Empire	e	74,65 74,65
29397	Steinberger Hotelmanager	v	52,25 52,95
29377	Strategy Masters	a	66,95 71,95
29387	Street Fighter 2	a	52,95 59,85
29393	Strike Command	a	84,15
25703	Strike Commander Speech Pack	a	44,75
25983	Stunt Island	e	66,95
29423	Summer Challenge	a	59,95
29437	Super Hero	a	62,30
29447	Super Tetris	a	68,30 74,95
25663	Take A Break - Pinball I. Win	e	52,25
29453	Task Force 1942	a	69,95
26727	The Chaos Engine	a	48,95
25923	The Complete Chess System	v	89,55
25877	The Greatest (3er-Sammlung)	v	58,70 67,15
27727	The Humans	a	52,95 52,95
27763	The Incredible Machine	a	64,95
29463	The Legacy	a	99,85
29473	The Summoning	e	68,30
29483	Theatre Of War	a	74,65
29497	Thief: Finest Hour	a	65,95 85,95
25907	Thief: Finest Hour Mission	a	29,90 29,90
25697	Transactica	v	55,40 55,40
25913	Treasures Of The Sav. Frontier	v	76,10 79,85
25973	Trivial Pursuit Deluxe	v	64,95
29527	Trodders	e	52,25
29537	Trois	e	57,45 55,95
25637	UGH!	a	52,25 52,95
29547	Ultima 6	a	59,90 44,75
29553	Ultima 7 - Die schwarze Plote	v	79,95
29563	Ultima 7 - The Black Gate	e	74,65
29573	Ultima 7 Data: Forge Of Virtue	e	38,95
25733	Ultima 72: Serpent Isle	a	84,15
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	65,95
29593	Ultima Underworld	a	72,95
29603	Ultima Underworld II	a	72,95
29623	V For Victory	e	65,95
25913	V For Victory 2: Valkiye R.	e	74,65
29667	Walker	a	62,30
29677	Waxworks	v	59,95 59,95
29707	Wean	v	69,95 66,95
25687	Whale s Voyage	v	69,25 69,25
29717	Wily Beamish	v	67,20 74,65
29733	Wing C.2 Special Operat 1	a	38,95
29743	Wing C.2 Special Operat 2	a	38,95
29753	Wing C.2 Special Accessory Pa	a	38,85
29757	Wing Commander 1	v	77,95 44,75

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Juli-Ausgabe** (erscheint am 16. Juni '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 6. Mai '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Anträge werden in der **August-Ausgabe '93** (erscheint am 14. Juli '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Verkaufe für C-64, Floppy 1541 (100 DM), Final Cartridge 3 (35 DM), Tel. 09820/461, Martin verlangen

Verk. C64 II, Floppy II, Drucker MPS 1230, 97 Disks, Final Cartr. III, Action Cart., 3 Joysticks, Maus, Masterdisk plus und viel Zubehör, Preis VS, Tel. 06691/5577

Verk. C64-Spiele zu Spottpreisen! Z.B. Dragon Wars 15 DM, Coquestador 25 DM, Pirates 20 DM und noch viele mehr. Nur telefonisch! Tel. 09187/8335, nach Harald fragen

Verk. C64 II mit Reset-Schalter, Modulnetzteil u. Floppy 1541 II m. 38 orig. Spielen: z.B. Zak, Rodland, usw., nur zusammen. Die restl. Spiele bekommen Sie mitgeteilt, Preis n. Vereinbarung, Tel. 06436/7856

Verk. C128 (voll C64-komp.), Disk-LW 1571, Disks + Box, Joysticks, Maus, Software, div. Bücher, Zeitschriften, Tel. 030/5415978

Verk. C64 mit Floppy 1541 II, nw. Spiele, Leerdisk, Abdeckung, 2 Joysticks, Diskbox, Ab., VB400DM, Tel. 06465/7738 Sascha Beine-mann, Hangstr. 25, 3565 Breidenbach

Verk. ältere und neue Spiele für C64 Liste gratis bei G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien

Suche dringend die Originale von 2400AD, Centauri Alliance, Wizards Crown (Rollenspiele) sowie Robot Rascals (Familienspiele), nur Disk! Tel. 06151/893555, Arno Birner

Suche die Adventures Perry Mason, Nine Princes in Amber, The Hobbit sowie die Strategiespiele Prof. Firestart + Six-Gun Shootout (Originale), Tel. 06151/895159 Jürgen

Verk.: C64, Floppy, Datensette, 2 Joysticks, 1 Multifunkt. Modul, Disk. Locler, Maus + Pad, Literatur, über 300 Spiele auf Disk u. Kass., zus. 600 DM, Tel. 0341/4418583

Verkaute C64 II + Floppy 1541 II, 30 Disks, Datensette, 30 Kassetten und einen Farbmonitor, 1 Joystick, alles für 500 DM, Tel. 0911/505029

Suche dringend für C64 Champs. of Kryn, Tel. 06203/82257, 6803 Edingen

Halt! Verkaufte C64 + Floppy 1541 II + Monitor 1802 + 3 Joysticks + div. Orig. für 475 DM (VB), Tel. 0221/387111

Verk. C64 II + Floppy II und Farbmonitor, 5 Diskbox, 3 volle, 2 leere Boxen + Action Replay V5, 2 Joys + Superspiele, z.B. Final F., Rolling R., Blues B. für 599 DM VB, alles Superzustand, Tel. 05251/74805

Suche alte Grafik-/Text-Adventures, z.B.: Gruds in Space, Critical Mass, Masquerade, Mask of the Sun, Perry Mason, Dragonworld, The Institute, u.a., Tel. 089/3111860

Suche Datensette für C64, zahle bis zu 40 DM, Zuschriften an: J. Wolf, Virchowstr. 7, O-7144 Schkeuditz

Halt! Verkaufte Klassiker für C64/C128. Über 40 Originale zu günstigen Preisen abzugeben, Tel. 06035/1791

Halt! Verkaufte Klassiker für Amiga. Über 30 Originale zu günstigen Preisen abzugeben, Tel. 06035/1791

Verk. PD z. Selbstkostenpreis, über 350 Disks, gebrauchte Originale, kostenloser PD + orig. Katalog bei: D. Peter, Weingartenstr. 2, W-7135 Wiernsheim 4

Suche dringend Am. Spiderman! (Poster), R-Type, X-Out, zahle gut, o. tausche gegen Turtles 1, Turtles 2, Down at the Trolls, Mega-Pack, Tel. 09472/403, ab 14 Uhr

Verkaute gut erhaltenen 9-Nadel-Drucker Star NG-10 m. seriellem Interface zum Anschluß an C64: Angebote schriftl. an: M. Kossmann, Gartenstr. 54, 4100 Duisburg 11

Verkaute Originale: Bard's Tale 1/2, Elite, Ultima 1/3/4, Wizards Crown, Pirates, Pawn, Alt. Real 1, Zork 1, Angebote schriftl. an: M. Kossmann, Gartenstr. 54, 4100 Duisburg 11

Verkaute Commodore 64, Farbmonitor 1802, Tastatur, Floppy 1571, Floppy 1541 II, Drucker MPS 803, Datensette DR 1535, VB 1100 DM, ab 14.00 Uhr, versch. Spiele, Bitte Liste anfordern, Tel. 06042/4383 ab 14 Uhr

Hilfe! Ich suche einen Tauschpartner für C64. Datensetten oder Disketten. Habe Games wie Zak McKracken, Manic Manisior, usw. Schreibe 100 % zurück. Bitte Liste/Vrag Christian, Platz der Menschenr. 2, A-8600 Bruck an der Mur

Verkaute C-128D mit Hard- u. Software für 1500,- DM (NP = über 2500 DM)! Tel. 05241/48905 (ab 18 Uhr)

Suche dringend TV-Sports Basketball und TV-Sports Football, zahle 10-15 DM pro Game, Tel. 04956/3817 (tragt nach Ralf)

Kaufte ältere Rollenspiele/Adventures: Galdregon's Domain, Realms of Darkness, Alternate Reality 2, Nippon, Rogue, Fire King, Gemstone Warrior, Shadow Keep, Carsten, Tel. 05832/305

Stopp! Verkaufte Originalspiele C64/128 von 10,00 DM bis 30,00 DM, z.B. Manchester u. Europe Italy 1990, Grand M.S., Slam Dunk - 22 Spiele, als Paket 220,00 DM, Tel. 02261/74969

Verk. C64, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, Computerisch (B114, T48, H 72 cm), 3 orig. Spiele, Literatur, Gesamtpreis 450,- DM, O-Dresden, Tel. 0161/7231261

Verk. C64, 1541, Datensette, Final C 3, orig. Spiele, Hefte für C64, 9-Nadel-Drucker, Preis nach VB, bin ab 17 Uhr unter Tel. 08141/7846 zu erreichen (Markus)

Amiga

Verk. A2000, 3 MB, 2 LW 3.5, PC/XT-Karte inkl. 5,25 LW, Monitor 1084 S, Bücher, Soft, Maus, Joystick, Preis VB, Tel. 08081/4429 (Thomas)

WK II Simulationen z.T. mit deutscher Anleitung, 10 Stück, nur komplett, DM 200, ca. 100 ASM + Powerplay-Hefte DM 50, Tel. 08341/12262

A2000 (2.05) + Mon. + 3 MB + 52 MB HD + Blizzard (14 MHz + 2.5 MB) + 3 LW + Software nur 2000 DM, 100 % o.k., auch Einzelverkauf, Tel. 089/3135210 - Stetan

Verk. Amiga, orig. Midwinter, Cadaver, Bat 2, Bloodwych, Hero Quest + Erw. Disk je 40 DM, Dick Tracy, Swiv je 30 DM, Tel. 05472/3377, Axel

Kaufte Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Biete EOB 1, Battle Isle + Data, Gr. Courts 2, Pirates, Buck Rogers 1, suche Alone I, the Dark, Historyline, Darkseed, Fire + Ice, J. Steglich, Bergstr. 8, 8802 Weihenzell, Tel. 09802/8500

Orig. OSA, Railroad T., Intruder, Lemmings + Data, Their Finest Hour, M1 Tank Platoon, Special Forces, Robosport, Realms, Winzer, Supremacy, Black Gold, Budokan, Tel. 06542/22160

Verk. A2000D, 1084S, Turbokarte, 2 FD, Easy Amos, B. C. Kid, Lemmings 2 Demo, Lotus 3 Demo, Gobins 2 Demo 1200 DM, Tel. 06842/536220, Jens

Verk. orig.: Silent Service 2, FIGP, Railr. Tycoon, F-15 2, F-19, Ultima VI, je 40 DM u. Intruder, Real Storm Rising, je 30 DM, Oil Imperium (15 DM), Tel. 089/3105332

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, Maus + Mauspad, 2 Joysticks, Diskboxen, Amiga Jokers u. Power Plays, Orig. z.B. Formula One GP, SSII, Railr. Tycoon, VHB 1500 DM, Tel. 089/3105332

A2000 Highscreen-Farbmonitor, Stereon, 2, Laufvk., 3,5 Zoll, 100 Disketten, 2 Joysticks u. Dynablast + 4 Playeradapter, 1 J. alt. gg. Höchstgebot, Tel. 07127/50420

Verk. Pirates, Powerm., M. & M. 2, Timebandit, Overrun, Sinkell, Blood M., OMS 2, B. T. 2, Flood, Universe 3, 688 A. Sub und einige Intocoms, Tel. 0721/859677

Verk. A2000 + Mon. 1084, 2 LW, Maus, 4 Joys, 140 Disks + Zubehör (Diskboxen, div. Literatur, etc.) nur kpl. für 1000 DM, Tel. 07257/3945 (ab 16.00 Uhr)

Verkaute Originale: Das schwarze Auge, Gods, Kings Quest 5, Rise of the Dragon, Magic Pockets, Powermonger, Turrican 2, jeweils 40 DM, Tel. 02871/46124

Verk. A-500, 1 MB, 2 LW, Stereo-Farbmon. 1084 S., + Programme + Spiele + Mouse + Joyst. + Disks + 6 Bücher + Fachliteratur + vieles mehr, Alles Topzustand!! VB 1200 DM, Tel. 02174/30462

Suche Wirtschafts- und Strategiespiele sowie Pirates (deutsch). Listen an: Thorsten Weber, Wiesenstr. 60, 7171 Michelfeld

Verk. orig. Preist. ab 5 DM. Liste bei Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel. 09231/4204

Ich verkaufe für Amiga: Sidmon 2 (Musikprog.) 1869 (Handelspiel) je 40 DM, GraffitiMan 15 DM, Gauntlet III 30 DM, andere Amiga-Spiele NES-Spiele, Stück 20 DM oder Tausch, TV-Adapter 15 DM, Buß Christa, von Bodelschwingstr. 11, 5000 Köln 80

Verk. Red Baron 40 DM, Indy 500 30 DM, Midwinter 25 DM, Chaos + Dungeon Master 35 DM, E. H. Int. Soccer 20 DM, zus. 120 DM, Tel. 02402/73815

A500, 1 MB, 2 LW, Monitor CM8833, Joystick, Maus, 500 Disk, 400 Programme, Preis 850 DM, Tel. 030/6095061, nach 17 Uhr

Amiga 500 mit 1 MB (und Uhr), Farbmonitor, zweitem Lautwerk, 4 Joysticks & neue Maus, alles mit Papieren & Verpack. für 900 DM, Mathias, Tel. 040/3895272, alles 100 % o.k.

Suche für Amiga das Spiel "Shoot em up Construction Kid" in deutsch mit Anl., auch Kopie, zahle gut, Angebote bitte an: Torsten Mund, Feldstr. 1 E, 4230 Wessel 13

Verk.: Monkey Island I, Great Courts I, Nebulus I, 688 Attack Sub, Harpoon, Lotus I, Blue Max je 25 DM, Porto + NN extra Stetan Giboert, Braurockstr. 19, 5584 Bullay

Verk. Freezer Super 4, Modem 2400 Baud, rut an bei Tel. 07473/21243

Verkaufe für Amiga: Indiana Jones 4, Wing Commander (je 50 DM, Originale im 1A Zustand) sowie Speichererweiterung auf 1 MB (40 DM), Tel. 09820/461, Martin verlangen

Verkaute meinen Restbestand circa 20 Spiele, Tel. 08165/3100, ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Monitor + Spielen, Topzustand, VHB 750 DM, Hütl Helga, Am Bergh. Hof 49, 7000 Stuttgart 31, Tel. 0711/860732

Über 500 Tips, Tricks und Cheats auf einer Disk + 1 Topgame für 10 DM Vorkasse bei Mark Gräbert, Fuchsbergstr. 16, O-3304 Gommern

Verkaute Amiga 500, Monitor 1084 S, 2 LW, 1 MB, 22 Spiele, z.B. Wing Commander, Lotus 3, Sensible Soccer für 1600 DM, Tel. 08803/3222

Verk. orig. Gremilns 2, Simpson für je 45 DM u. Indiana Jones III für 40 DM, Tel. 07774/7913

Verk. A500 + 1084S Monitor + CitiZen Swift, 24 Nadelldrucker + diverse Sachen: Joystick, Disketten, Bücher u.s.w. für ca. 2200 DM, Neu-preis ca. 3800 DM, Tel. 05130/4647

Verkaute Fire und Ice, Lotus III, beide Power Play, besonders empfehlenswert, Preis je 40 DM, Tel. 04664/430, ab 15.00 Uhr

Verk. orig. BC/KID 30 DM, Indy 4 40 DM, Lotus 335 DM, Legend o. Kyrandia 40 DM u. f. Mega Drive: Bareknuckle 20 DM, Tel. 04131/51651, ab 18.00 Uhr

Kostenlos erhält jeder das PD-Spiel Diplomacy und Infos über das gleichnamige Postspiel, der mir eine Leerdisk schickt, Markus FahB, W.-Kamm-Str. 10, 5040 Brühl

Verkaute Amiga orig., z.B. Fate, 1869, Falcon, u.a., VB, Tel. 06826/81506

Verk. gepflegten Amiga 500, 1 MB Speichermonitor, Textverarbeitungsprogramm, 2 Joy., 100 Disketten und viel Zubehör für 1000 DM, Rut doch mal an, Tel. 06701/3955

Verk. A500, 3 MB, 2 LW, Mon. 1084S, Festpl., 50 MB, Umschaltpl. 1.3, 2.0, Anwenderprg., Fachbücher + TV-Tuner, Top Zustand, VB 2700, Tel. 08106/33511, Fax: 08106/4004

Verk. Amiga-Software DPaint IV, nur 180 DM u. andere Softw., alles Originale und 30 Originalspiele von 60 bis 5 DM, Tel. 08106/33511

Verkaufe kaputten Amiga 500 mit Farbmonitor und viel Zubehör für ca. 300 bis 400 DM. Gebote an: Stephan Dettmer, Merle Allee 42 A, 5300 Bonn 1. Tel. 0228/250671

Verk. Amiga 2000, 1 MB, 1084S Farbmon., Maus, PC-Emulator, Handbücher und viele original Spiele für 1600 DM! Tel. (ab 17.00 Uhr) 09343/1840 (Stefan)

Verkaufe orig. RVF Honda, Chambers of Shaolin, Indianapolis 500, Starflight, Powermonger, Centurion Defender of Rome, Sensible Soccer, ab 10 DM. Tel. 06151/22317

Verkaufe günstig wegen Systemaufgabe: Amdya 25 DM, Might & Magic III 25 DM, Fire and Ice 25 DM, Lure of Tempress 25 DM, Elvira II 30 DM. Tel. 04281/8337

Biete günstig neueste Amiga-Software. Liste anfordern bei: Bernd Meyer, Parkstr. 4, 2865 Ritterhude-Platenwerbe, Rückporto bitte beilegen

Verk. Amiga 2000, 2 LW, 8833-2 Monitor, Quantum 52 MB Festplatte, 3 MB, 25 MHz Turbo, orig. Software, Zubehör, ca. 1 Jahr alt. NP 4000 DM, VHB 2800 DM. Tel. 07621/43303

Verk. A500 mit 1,5 MB, TV-Mod., 2 Joysticks, 1 Maus, Diskettenbox mit über 100 Disketten, Schutzhaube, Zeitschriften für 900 DM, alles 100 % o.k., Tel. 040/6916148 (Mi-Fr ab 16.00 bis 19.00)

Verk. für Amiga Blizzard Turboboards 14 MHz, 1 MB Fast-RAM 250 DM, Epic 50 DM, zus. 270 DM, Pörner, Tel. 0341/66355

Verk. BM-Prof., Railroad Tycoon, Indy 3, PGA-Tour-Golf, u.v.m., je DM 30. Marco Rulkötter, Kleines Heinfeld 19, 4983 Kirchlingern

Sim Ant, Kni. o. sky, Micropro Golf, Convert Action 55, Think Cross, Puzzle DM 35, Arkano 2, Block out, Poker, Italy '90, Toyota C. G14, Super off Road, Oil Imp., Rambo 3, Rebellion, DM 30, Liste + PC-Spiele gesucht, Tel. 04152/74140

Suche: Larry 3 dt., Robocop 3, Beast 3, Rebel-Racer, Longbow (Sierra) und Fascination. Verkaufe Larry 3 - eng., Tel. abends ab 19 Uhr: 0221/799791

Suche: Larry 3 dt., Robocop 3, Beast 3, Rebel-Racer, Longbow (Sierra) und Fascination. Verkaufe Larry 3 - eng., Tel. abends ab 19 Uhr: 0221/799791

Orig.: Monkey Island 1 + 2, Parodroid 90, Eco Dragon Wars, Their Finest Hour, Elite, Zork Knights of the sky, Supremacy, Manchester United, Kick off, J. Slooges. Tel. 06542/22160

Orig. Patrizier, DSA, F15, F16, F19, Lotus 2 + 3, Pools of Radiance, "Darkness, Secret of the Silver Blades, On the Road, BM + BM Pro Lemmings, Kaiser, Realms, Kult, Tel. 06542/22160

Orig. Civilisation, Humans, Indy 500, Indy 3, Elvira 1 + 2, Flood, Gem x, Campaign, Antares Balance of Power, Amdya, Air support, Lof Shadowlands, Railroad, Tycoon, Tel. 06542/22160

Verk. Amiga 500, Farbmonitor 1084S, 2,8 MB, 2 LW, Drucker Star LC 20, 8 orig. + 50 Disks, A520 + viel Zubehör, Software usw. 100% o.k., VHB 1500 DM, Tel. 07621/74298, ab 18 Uhr

Verk. Aztec C V.5.2 für 150 DM, Tel. 07621/74298, ab 18 Uhr

A2000C, 2 MB Chip RAM, Flickerfixer, 2 Laufw. Joystick, Opt. Maus, Trackball, Deluxe Paint IV und 36 orig. Spiele ohne Monitor für 2200 DM, Tel. 030/6033824, ab 18 Uhr

Verkaufe 36 orig. Spiele, z.B. Monkey Island (u. fl. Red Baron, Wing Commander u.a. für 10 bis 50 DM, Tel. 030/6033824, ab 18 Uhr

Suche Eye of the Beholder 2 (kompl. deutsch inkl. An.) für 40 DM, verk. Rick Dangers u. Ferrari Formula 1 u. Telekommando 1.50 DM. M. Eisfeld, Fr.-Ebert-Str. 22 a, O-4323 Ermsleben

Verkaufe A500, Mon. 1084, 1 MB RAM, Maus, Joystick, 2 Laufwerk, Games: 6 Spiele, Festplatte A590, 20 MB für 1000 DM, Dieter Müller, 6234 Hatteshelm 2, Tel. 06145/30168

Verk. 2 Jahre alten A500 + Farbmonitor + 1 MB + Monitorständer + 12 orig. Spiele (Indy 3, Monkey Island, Special Forces, Lemmings 2, Gunship 2000), Tel. 08161/67350

Verk. A500 + 2,3 MB + Mon. 1084 S, 2 Joystick, Bane of the Cosmic Forge, R. O. M., Ghengis Khan für 999 DM, Daniel Varga, Neustrelitzer Str. 15, O-2520 Rostock 25

Verk. orig. (nur kompl.): Page Setter, Steudr 92, Appetizer (Text, Grafik, Musik, Spiel) Amdya, Intruder + Amiga 500-Buch + PD nur DM 199 DM, Tel. 0491/13462

Verk. orig. 20: Invest, Lombard Rac Rally, Mid. Resistance, Sherman M4, Simulcra, Switchblade, Toobin', Vaxine, 30: Transworld, Flood, The Immortal, Tel. 07472/1339

Verk. Orig. 5: BMX Simul., Cybernoid 2, Warlocks Quest, 10: Bubble Ghost, Locomotion, 15: Defektor, Hudson Hawk, Terrys Big Adventure, Think Cross; Tel. 07472/1339

Ong. F1 Grand Prix, Intruder, Stratego, Wolfpack, Special Forces, M1 Tank Platoon, Wild West World, 700 L. Magic Pockets, Warp Ultima 6, Larry 1-3, Menace, Tel. 06542/22160

Jolly-Club vergibt diverse Software, getrenntes und aktuelles Soft-Pool für: Amiga 500 *** Neu *** Amiga 600, 1200, schreibt an: Herbert Proksch, Postfach 104, A-1097 Wien

Suche: Monitor für den Amiga 500 sowie 4 Player Adapter, Electr. Bootsel, und eine Turbokarte, Tel. 06105/21810, fragt nach Thomas

Verkaute Sen. Soccer, Formula 1 6 P. BMP, Star, Super Soccer, Supersports (30 Disks), Patrizier, 1869 u.a. für 30 bis 50 DM VB, anrufen unter Tel. 02233/73385 Monika (ab 20 Uhr)

Fire & Ice 30 DM, Might & Magic III 40 DM, X-Copy Professional inkl. Hardware 35 DM, Drews BTX-Manager 70 DM, kein Tausch! Tel. 08341/2780

Verk. Rollenspiel Lord of the Rings DM 45,-, Andre Eisenhauer, Im Eichgrund 35, 6107 Reinheim, Tel. 06162/2350

Verk. A500 mit 1 MB, 1 Monitor, 2 Laufwerke, 2 Joy, 1 Maus, Monkey Isle 2, Indy 4, WC, MM3 und 100 Disks für 1100 DM, Tel. 069/838581, fragt nach Sergej

Original Software für Amiga, ab 10 DM (z.B. Battle Isle, u.a.), Liste gg. RP bei: H. Springer, Lennstr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder. Suche Mega Drive + BA-Hockey dt. 1 Zähl bis 200 DM

Verk. History Line, Red Baron, Civilization ie 50 DM; Ferrari Formula One, Falcon F-16 Mission Disk Vol. 1 ie 20 DM, Tel. 08051/2787 (Bodo ab 14 bis 17 Uhr)

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, 1084S Farbmonitor über 40 orig. Spiele, 2 Joyst., DPaint 3, viel Literatur und Zeitschriften, VB 1200 DM, Tel. 09973/1213

Verk. Amiga 2000 (1 Jahr alt) + Monitor 1084S + 2 Joysticks + Anwendersoftware + 60 Leerdisk + Literatur u.v.m., nur komplett, VH 1050 DM, Tel. 09971/30583

U6, EOB 1 + 2, Beast 3, Zool, Wizkid, Another W., Gobins 2, Amos Cr. + Comp., Dungeon M. + CSB, No Second Prize, Larry 2 + 3, Rodland + viel mehr, je bis 40 DM, Tel. 09951/2079 (Ron)

Verk. A500 mit 1 MB, Farbmon., Maus, 2 Joysticks, Mauspad, 14 Amiga-Joker, F1-Grand-Prix, BLMP, Sensible Soccer, Historyline, Invest, Patrizier, für 860 DM, Tel. 02672/7930

Verk. orig. Monkey 1 + 2, Mad TV, M. U. D. S., Their tines h., Brat, Populus und Drachen v. Laas. Alle zus. für nur 150 DM, Tel. 02402/36649 (Jens)

Verk. 30 bis 40 DM: Kathedrale, Heart o. China, M & M 3, Amberst., Manhunter 1 + 2, Codenare loeman, King's Quest V, Space Qu. 3, Power-Monger, Mega-Lo-Mania, B. Rogers u.v.m., Tel. 0221/242285

Zu verschenken hab ich nichts, Verkaufe aber orig. Spiele wie Monkey 2 oder Formula 1 GP u.s.w. Zu weiteren Fragen: Schwägerl Karl jun. Tel. 09948/213

Verk. Chronoquest 2, R. O. M., Op. Stealth, M & M 2, Blood Mon., Dragonfl., S. Wonderboy, Backgammon, Power-Monger, einige Intocoms und vieles mehr, Tel. 0721/859677

Verkaute A500 + 1084 + 1 MB + 1 ext. Laufw. + Maus + 2 Joystick + 50 Disks + Box + Zeitschr. für 1000 DM, Dirk Schmudlach, Robert-Koch-Str. 25, 3106 Langenweddingen

Castles 1, Kathedrale mit Lösung, Regent alle Spiele für 50 DM per Einschreiben/Scheck, Tel. 06022/71164

Verkaufe Wing Commander und History Line zu je 60 DM, Tel. 02603/5264, ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 2000 mit 2 LW, Monitor 1084 und 100 Disks sowie Elite, Waterloo und Sim City für VB 1100 DM, Tel. 05234/99424

Verkaute Dragonflight, Drakkhen, Perfect General, Buck Rogers je 40 DM, Hager 40 DM für PC, J. M. Football 2 30 DM, Sorcerers 30 DM, M1 Tank Platoon 40 DM, Tel. 04362/1365

Verk. Indy 4 55,-, Populus 2 40,-, Unreal 20 DM, Cadaver-Payoff 15,-, alles Original mit Anleitung, originalverpackt, ab 18 Uhr, Tel. 09174/2186

MS-DOS

Verk. Schneider-PC 1512 DD, Monochrommonitor, CGA, 9-Nadeldrucker, 2 Laufw., 5,25 Joystick, viel Software für 699 DM, S. Petry, 6231 Schwalbach, Friedr.-Ebert-Str. 11 c, Tel. 06196/86700

Verk. Wing Commander I + II + Secret Missions I + II, A-Train, Comanche und Gateway, Torben Eggers, Tel. 0211/703939, ab 20.00 Uhr

Verk. orig. Speedball 2 35 DM, Wizardry 7 55 DM, Piracy on High Sea 55 DM, Spelljammer 45 DM, Startrek V 35 DM, Beholder 2 30 DM, Tel. 07334/3306

Verk. Emotion, Nevermind, Curse of RA, Cubulus, MM3, Martian Memorandum, Eco Quest, Is Hido, Daughter of Serpents, Eternam, Mad TV, Lemmings, Push Over, Tel. 02821/47825

Verk. Laura 2, Hexuma, Monkey 1 + 2, Indy 3 + 4, Swap, Larry 3 + 5, KO 5, Blockout, Wonderland, Ice-Man, Body, Blues Brothers, PO 3, Cool Crock T Wins, PC Skat, Titano, Tel. 02821/47825

Verk./Tausche: Handball 3 40 DM, World Tennis 40 DM, F-29 40 DM, Dream Team 50 DM (Terminator 2, WWF, Simpsons), Comanche 50 DM, ab 19 Uhr, Patrick Schmidt, Tel. 069/473712

Verkaufe Eye 250 DM, Bundesliga Man. Prot. und Mad TV 40 DM, Pools o. Dark u. Winzer 45 DM VB, nur Originale, Teleton 07584/1416 Christian

Verkaufe Civilization, Eye of the Beholder II, Sim Earth, Patrizier, ab 18.00 unter Tel. 06426/7399

Tauschpartner für PC gesucht. Habe nur neue Spiele. Schickt Liste oder Disk an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26, Germany

Tausche orig. Indy 4 dt., Bundesl. Man. prof. Monkey 2 dt., Imperium, Transworld, Xenon 2, suche orig. Prg.-Strategierollen-Denk o. Jump-Runs, Tel. 06120/7610, ab 18.00 Uhr

Verkaute Eternam, Elvira Arcade, Obitus, Microprose Soccer, Grand Monster Slam, Hillstar, Castlemaster, Driller, Crypt, suche Komplettlösung von Xenomorph, Tel. 0711/744286

Verkaufe/Tausche Originale: Ugh 45 DM, Links 386 pro 70 DM, Links Kurse je 30 DM, Lord of the Rings 1 40 DM, Ultima 6 40 DM, Tel. 06441/36585

Tausche Wizardry 7, Ultima 7, WC 2, Indy 4 + 3, Underworld, KO5, Kyandia, Lost Files, Epic, Alone in the Dark, Rex Nebula, u.a., ab 18 Uhr, Tel. 08039/3362, nur Originale

Verkaufe Comanche 70,-, Gunship 2000 50,-, Ultima 750,-, Task Force 70,-, LGOP 50,-, WC2 + SO1 60,-, Historyline 60,-, Tel. 06081/15430

Verk. Indy 4 dt., für 60 DM, bitte melden bei Steffen, Tel. 03491/83624

Verkaufe PC Originale: Wonderland 50,- DM, Space Ace 40,- DM, W-Sports 92 40,- DM, Vision 40,- DM, Secret Wapom o. L. Luftwaffe 50,- DM + N. N., ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Verk. orig. Spiel Samurai the way of Warrior, PC-3.5, sehr gute Mischung aus Strategie und Action, für lange Regentage, orig. mit Handbuch 30,- DM, unterst. Adlib-Soundblaster, Leib, Tel. 06321/69649

Suche Tauschpartner für PC 3.5 Zoll und 5,25 Zoll. Schickt Eure Listen an: Michael Welttschnig, Sussawitsch 21, A-9623 St. Stefan, Österreich, Tel. 04283/2179

Hilfe! Suche Indy 3 (35,-), Cadaver (40,-), Monkey 1 (35,-), L. Kyandia (40,-), Klax (25,-), alles kpl., dt., 3,5 Zoll, Tel. 0731/53663, Kaufmann Ant., Weinbergweg 182, 7900 Ulm

Hallo! Suche zuverlässigen Tauschpartner für PC (auch Antänger) nur Originale! André Zelbinger, Am Goldberg 34, 5653 Leichlingen 1

Verkaute Originale: Beholder 2 und Civilization Englisch je 60 DM, DSA Deutsch für 80 DM, Tausch gegen Wizardry 7, Black Crypt, Tel. 06741/397, ab 14 Uhr

Verkaufe original Task Force (75,-), 1914-1918 (65,-), Wolfpack (45,-), Tel. 0931/96965

Tausche Formula one GP, Darklands, Eternam, Indy 4, Ultima 7, Ecoquest, Robin Hood, Underw. Lemmings, Epic usw. Suche Terminator 2029, Links 386-Pro u.a., Tel. 08039/4615

Verkaufe FPS: Football, Mad TV, Cur. of Ench., preisgünstig für 50 DM pro Spiel. Ruft an unter Tel. 0221/314504 und fragt nach Matthias, nach 19 Uhr! Es lohnt sich!

Verkaufe 386 DX 40, 6 Monate alt, 170 MB HD, 3,5 u. 5,25 Zoll Laufwerk, Super VGA-Monitor, 8 MB RAM, DOS 5.0, Windows 3.1 Soundblaster, plus 10 Spiele, VB 2400,-, Tel. 089/7691907

Verk. 386 DX/25 MHz, 4 MB RAM, 42 MB HD, Maus, SVGA-Karte, SVGA-Mon., 3,5 Zoll u. 5,25 Zoll-Laut., Soundblaster 2.0, dt., Preis n. VB, Bergmann, Mittelstr. 19, O-7901 Zülsdorf

Verk. orig.: F15-III, Comanche, Planets Edge, Indy-4, Super-Space-Invasors, CH-Flightstick, Windows 3.0, Tel. 09562/8838, ab 18 h

Verk. od. Tausch orig. Games: Kyandia, Elvira, Planets Edge, Heart of China, Muds, Cadaver, Megatraveller II, etc., v. 30 bis 45 DM, verk. 1 MB RAM (SIP), Tel. 0711/6407620, ab 19.00

Tausche Indy 4, Battle Isle, F-117A, D/Gen., Dynabl. geg. F1 Grand Prix, WC2, X-Wing, Lemmings 2 oder and. (nur orig.), Tel. 08252/3554, ab 18 Uhr, Oliver

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. orig. Populus II, dt., 54 DM, ungeöffnetes dt. MS-DOS 5 und Windows 3.1 für jeweils 99 DM, Tel. 06421/43189, nach 18 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Mad TV, Monkey Island 2 (beide 5,25) für 50 DM pro Stück, Tel. 07157/3715 (Sven), natürlich in deutsch

Verkaufe Indy IV 60 DM oder tausche gegen Formula one Grand Prix oder Ultima Underworld oder Legend of Kyandia, Tel. 08581/8684

Verk. WC 2, Indy 3, History Line, Larry 5 zu je 59 DM VB, verk. noch für NES Swords & Serp. und Clu Clu Land für 100 DM, außerdem habe ich noch GB-Spiele, Tel. 08634/8989

Verk. PQ3 (dt.) und Magnetic Scrolls Coll. für je 50,-. Suche Sim Ant und Adlib Soundkarte. Bitte an: Christoph Schröder, Berger-Kreuz-Str. 5, 8000 München 83

Verk. Wing-C. 2 + Sp. 01 + Speech Disk, Monkey-Isle 2, Indy 4, History-Line, suche A320, Battle Data-Disk, X-Wing, Formula one Grand Prix, Tel. 06442/7557

386DX-40 MHz, 128 KB Cache, 8 MB RAM, 2 HD-LW, 106 MB HD, SVGA-Monitor, SB-Pro, Maus + Mouse Pen, 7 Games, OS2 2.0, Preis VB, Tel. 07423/5745, M. Hoffmann, Römerstr. 16, 7247 Weiden

Suche Swoll, History Line, Falcon 3.0, Aces, Monkey 2, X-Wing, F15 3, Comanche, WW2, Wizardry 7, GS2000 + Scen., Lemmings 2, WC2, B. Isles Data 2, Tel. 0228/668036

Verk. Falcon 3.0, EOB 1 + 2, B. Isles Data, WC2 + Speech, Comanche, Monkey 2, F153, UW 2, M1 Tank MM4, Cisco Heat, X-Wing, Hiline, Sascha Köhler, Landsberger Str. 41, Bonn 1, Tel. 0228/666036

Suche Death Knights of Krynn (orig.). Biete Sprint of Adventure (orig.), Tel. 04151/82838, tägl. (außer Sa u. So) von 19.00 bis 21.30 Uhr, bei Kai Riedel

Verk. Heart of China, Search for the King, Legend of Faerg., Spellcast 1 + II, Eye of the Beholder, Legend of Sword, je 20,- bis 30,-, alles Orig. ab 18 h, Tel. 0202/420812

Verk. 286/16, 4 MB RAM, 120 MB, 2 Laufw., Monitor MT9-9608S, 14 Zoll, VB 1800,- DM, Tel. 06103/73447

Tausche Comanche, Sherl. Holmes, Monkey Island 2, alle dt. Suche: Word f. Win 2.0, Corel Draw 3.0 auch gg. Aufpreis, Köhler, O-7405 Rositz, Siedlung 49 (Thüringen)

Verk. E. o. B. 1 + 2, M & M 2, Pools of D., Red Baron, M. S. Collection, H. of China, K. O. S., P. O. 3, Team Y., Usurper (Sir-Tech), einige Infocomms u.v.m., Tel. 0721/859677

Verk. 286/16, 640 KB RAM, 30 MB HD, 2 LW, Maus, MS-DOS 5.0, VGA-Karte, SVGA-Monitor VB 1400 DM, Tel. 0345/27650 (ab 16 Uhr)

Verk. orig. Indy 4 40 DM, Ultima Underworld 60 DM, zusammen 90 DM, auch Tausch gegen Wizardry 7 möglich, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verkaute 286er AT mit VGA-Monitor, 40 MB HD, 3,5 Zoll LW, RAM 1 MB, Maus, Tastatur, MS-DO 4.1, Works 2.0, 1/2 Jahr alt, VB 1199 DM, Ronny Korb, Tel. 03731/22225 oder 22569

Suche ständig Tauschpartner. Biete Underworld 2, Monkey 2, Wing Com. Deluxe, WC2, suche: Alone, Inca, Ultima 7, nur Originale, Tel. 02622/7830 (bis 16 Uhr, Guido ver.)

Verkaufe für je 40,- folgende MS-DOS-Originale: F14-Tomcat, A320, Birds of Pr. Atac, Harrier Jump Jet, alles zus. für 160,-, M. Frank, Taunusstr. 22, 8400 Regensburg

Verk. 386DX/25MHz, Coprozessor, 2MB RAM, 65 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerke, 1 MB VGA-Karte, DOS 5.0, Lemmings, Indy 3 + 4, o. Monitor, Preis 2800 DM, Rosenhügel 8, 5024 Pulheim

Verkaufe: Go-Simulator, für FS4 Sceneriedisk "Greal Britain" sowie Sound- und Graphicsupgrade, für WC die SM II, für Links "Bounifil" ab 18,00, Tel. 0711/424992

Verk./Tausche Black Gold + Rings of Medusa (nur zus.) 55 DM o. Tausch gg. 1869 o. Dune 2, Tel. 0365/21397 (Michael) bzw. M. Peip, Niemöllstr. 17, O-6500 Gera

PC-Orig. Aces 60, MD 50, je 2,60, MD 30, Epic 50, F19S30, DD30, 45, Rise of Dr. 40, BM Ped. 70, Links 386/80, Rome 30, Einm. Kanzlers 30, Circus Air. 20, GS 2000-MD 40, Tel. 089/5805227

Verk. PC-Orig. Inca, Quest for Glory, Waxworks, DSA, Legend of Kyrandia, Sherlock Holmes, Swoll, Red Baron für je 80 sfl., R. Gerzner, Gothardstr. 12, CH-8800 Thalwil, Schweiz

Verk. F-15 III, TF 1942 je 70 DM, Aces of the Pacific, Gunship 2000, History Line 14-18, Links 386, Wizardry 7, Stallionall, Suspect je 60 DM, Tel. 0271/351673

Verk. Might & Magic 3, Powermonger, Uncharted Waters, Borderzone je 50 DM, Flight of the Intruder, Might & Magic 2, Journey (Infocom) je 30 DM, Tel. 0271/351673

Verk. ständig alle und neue PC-Spiele, Tel. 09082/1588

Soundkarte: Adlib Komp., IIFM, neu 80,-, Soundkarte CD-ROM + Midi-Anschluß, IIFM, S. B. & Adlib Komp., SW 170,-, PC-Tuner (TV im PC) 450,-, Tel. 07154/180437, abends

Verk. 286 16 MHz, 1 MB RAM, 44 MB HD, 5,25 u. 3,5 Zoll Laufwerk, VGA-Karte, Maus, MS-DOS 5.0, VGA-Monitor, alles nur 1 Jahr alt, 1300 DM, mit Soundblaster 1500 DM, Tel. 0344/713534

386 DX mit 40 MHz, 4 MB RAM, 120 MB Festplatte, VGA-Karte u. SVGA-Monitor zu verkaufen, Tel. 08386/4050

KO6, A-Train, Sim-Ant., Pop 2, Dune 2, Der Patrizier, kompl. deutsch, je 60,-, Ultima 7, Fantastic Worlds (4 Spiele), dt. Anl. je 50,-, Thorsten, Tel. 07361/69507

HALTI! Verkauft Originale für MS-DOS-PC (u.a. Lure of the Temptress, Alone in the Dark, Indiana Jones IV), Tel. 06035/1791

Verk. orig. Silent Service 2, Wonderland, Starlight 2, für 50,- u. Ultima 6, Ultima Underworld, Indy 500, Their finest Hour, Bard's Tale Trilogy I, 60,-, Tel. 08413/2201

PC-orig.: Ultima 7, Underworld 2, Comanche, Taskforce 1942 + 90 weitere Hits + Oldies, kaufe auch Sammlungen ab 10 Games, auch Videogames, Tel. 07045/8087

Verk. Civilization 60 DM, Tennis Cup 2 60 DM, Car & Driver 80 DM, Winter + Summer Challenge, je 60 DM, Mario Andretti, 40 DM, Indy 500 40 DM, Road & Track 50 DM, Tel. 0931/700187 (abends)

Verk. WC2 50 DM, RAM-Part 40 DM, Der Patrizier 45 DM plus Porto, Tel. 07121/73806 (Stelan)

Verkaufe orig. f. PC: Sherlock Holmes kompl. deutsch DM 60, Indy 4 DM 50, Monkey Island 2 und Quest for Glory 3 je 40 DM, alles VGA! Habe auch Originale! Tel. 08104/7921

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 180 Pins, 100 Games und das alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Kalrin Box, Berlin, Tel. 030/3412912, HST & V32bls

Stop! Verkauft Originalspiele, Peter B., International Football 20 DM, Eye 10 DM, X-Out 25 DM, alle zusammen für 50 DM, Tel. 08025/6985 Woff

PC-Software abzugeben. Schreibt an Christian od. Markus Gobelzky, Unterer Schreiberweg 16, A-1190 Wien oder ruft uns einfach an, Tel. 0222/323089

Verk. ong. UMS2 30, Midwinter 30, Imperium 15, History Line 60, Aces of the Pacific 55, André verlangen, Tel. 04461/3090

Verkauf/Tausch: Might & Magic 2/35,-, Patrizier, Wizardry 6, Wing Commander 2 je 30,-, inkl. Portol Vorkasse! Suche U-Underworld 1, Tel. 02175/2779

Achtung! Suche Tauschpartner für IBM-Software, Biete Topgames. Schickl Eure Listen an: Ralph Döschelach, Kreuzhubel, 3178 Börsingen (Schweiz)

Verk. oder tausche: Larry 5, KO6 (d), MM3 (d), Robin Hood. Suche: Lure of Temp., Quest f. Glory 3, SO 6, Tel. 02103/51627 ab 18.30 Uhr

Mainboard zu verk. 386 DX-33 mit mathematischen Coprozessor, TF 1942, Command HQ, Gunship 2000 mit Szenario Diskette, Andreas Halberstadt, Tel. 0561/811994

Verk. Monkey 1, PO3 zu je 40,-, SO3, A-10 zu je 30,-, KO5 (EGA) zu 20,-, Tel. 09402/6526, außer Donnerstags, ab 15.00 Uhr

Wing Commander I + II zus. 60,-, Falcon 3 55,-, Tel. 04661/8760, n. 17 Uhr

PC-Orig.: Btl. Isl., Hist. Line, U-Und.world, Civil., Sim Earth, Kng. Quest V, Wing Com. 1, Ultima 6, Monk. Is. 1, je 47 DM, Bi + WC Mission je 27 DM, Allmann, Dek. Simbürger 13, 8300 Ergolding, Tel. 0871/74243

Verk. orig. Darklands, Gateway to the Savage Frontier, Buck Rogers 2, Spelljammer, Tel. 0228/253888

Sonderposten! Verk. 286/16 + 40 MB HD + 3,5 u. 5,25 Zoll LW + VGA-Monitor (mit Garantie) + Sound Blaster + Maus + div. Spiele + MS-DOS 4.01 + Literatur für 1400 DM, Tel. 0521/874742 ab 19 Uhr

Play Shareware, der Club mit monatlich Komp. (1,44) Disk mit 6 brandaktuellen SW u. PD-Spielen für 8 DM, Info: 069/341058, Best.: Pagano, Dunanir, 29, 62239 FFM

Verkaufe meine CD-ROM Erotiksammlung, 600 MB ca. 3000 SVGA, Super Qualität für 75 DM, Tel. 06565/7542 - (17 bis 22 Uhr)

Tausche Originale: Patrizier, Bundesliga Manager, Wayne Gretzky Hockey 3. Suche alle neuen Programme, Tel. 07681/7814

Suche das Spiel Sentinel Worlds 1. Future Magic, zahle 35 DM, + Porto & Verpackung, Tel. 09071/9091 - Christoph

Biete: HOC, Castles, Galeway, Quest Glory 3 SQIV, Epic, Laura 2, Indy 4, Inca, Ween, Siege, Elysium, A320, Timequest, C. of. Longbow, Rome 92, Kyandia u.v.m., 35 bis 50 DM, Tel. 030/4517371

Wing Commander + Secr. Mission 1 & 2 für 60 DM, S-VGA-Karte Trident 512 KB für 60 DM, Turbo C++-Buch, NP 60 DM für 30 DM, Tel. 02472/3643

Verk. Larry 2, Monkey 1, Space Quest 2 für 40 DM, Loom für 30 DM, Tel. ab 18 Uhr, 09273/5632 oder 1783

Tausche oder verkaufe Monkey 2 und Gunship 2000 gegen F-15, Strike Eagle oder X-Wing - bzw. 40 DM, Tel. 07322/3332

Verk. Orig. Might & Magic 3 + 4, Terminator, RRT Soundblaster 2.0, Framework IV, WP Executive, CD-ROM: Wing Commander 2 & 8, Ultima Underworlds, Gameboy: Double Dragon, Tel. 089/5803168

Suche: Lemmings 2, Transarctica, Day of the Tentacle, Aces Over Europe, Pirates 2, F1 Grand Prix, Links Mauna Kea, Tale of the Pacific, Pinball Dreams, Tel. 04421/26967

Biete: Comanche, Humans, Linkspro, Vision, Digeneration, POC, PGA, Castles, Lokomotion, Klax, RA, Pushover, Finest Hour, Ishido, Kyandia, SM1 + 2, Tel. 04421/26967

Super! Mehr als 200 Top Spiele aus PD & Shareware für nur DM 0,50 bis 1,50. Liste auf Disk gegen 2,- DM bei T. Piontek, Reuter Str. 4, O-2060 Waren, Tel. 4028

Suche Soundkarte in gutem Zustand und gebe Mad-TV Dune, Bundesligaman, prof., TV Sports Box, TV Sports Basket, Legend of Ky, An. Rasmus Beck, 7000 Stut., Tel. 0711/542754

Comanche, DSA, Patriot, Spaceward HD, WC1+ SM 1 + 2 je 60 DM, Bard Tale 1-3, Con. Middle East, Con. Korea, Storm a. Europe je 40 DM, SVGA-Karte 50 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Biete: Aces 60, Carriers AT War 50, A320 45, Air. Land, Sea 50, Black Gold 45, 4 Spielepack 45 und vieles mehr! Suche 1869, Fiels of Glory ab 19 Uhr, Tel. 02973/1405

Verk. 286/25 MHz, 40 MB HD, VGA 1 MB, 5,25 u. 3,5 Zoll LW, S-VGA-Monitor, Soundblaster Pro, Maus, 1 MB RAM für VB 1500 DM! Tel. 0208/54145, ab 17.30 Uhr

Verk. PC-Orig., Wizardry 7, F-15 III, Burning Steel, History Line, SS II, Gunship 2000, WC II, Chuck Yeager Air Combat, Swoll, Star Trek u.v.m., Tel. 09921/7284

Verk. 386DX25, Coproz., 120 MB Conner HD, 4 MB RAM, SVGA + Mon., DM 1999,-; F1174 Stealth Fighter 2.0, DM 60,-, Tel. 0451/303356 oder 394726

Verk. MM4 65 DM, Darklands 70 DM, Sherlock Holmes 65 DM, Wizardry 7 70 DM, Rex Nebular 65 DM, 3D Kit 70 DM, Kyandia 65 DM, Marlian Dreams 55 DM, SO5 70 DM u.a., Denis, Tel. 0621/577364

Atari ST

Tausche oder verkaufe ca. 100 orig. ST-Spiele. Suche Lotus 2/3, Lemmings 2, D. Patrizier u.v.a., M.E. Fischl, Tsingtauer St. 44 B, 8000 München 82, T. 089/4305427

Verk. ca. 15 orig. Spiele, Preise zw. 15 DM und 45 DM. Verk. auch PD-Spiele. Liste gegen 1 DM RP bei: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe

Verk. orig. Microprose Soccer, Cosmic Pirate, Chambers of Shaolin, Dynasty Wars, Sorcerer Lord, Barbarian 2, Cadaver u. Payoff, Invest, Sim City, usw., Thurov, Tel. 0851/41184

Verk. orig. Night Hunter, 3D-Construction Kit, TMS Data, Leonardo, TOS-Zeichnungen, ST-Computer, Shoal-Em-Up Construction Kit, Cadaver, usw., Thurov, Tel. 0851/41184

*** Wahnsinn!! Lotus 3 - The U. Challenge für nur 43 DM! James Pond 2-Robocod für nur 39 DM! Zusammen nur 77 DM, Tel. 05068/1564, Henning, ab 14 Uhr ***

Super!!! Immer neueste PD, Mega-Demos, Music, Fonts, Disk-Mag usw., 0,80 DM auf eigene Disk, 1,20 DM auf 2DD Noname Disk bei: Markus Dietz, Postf. 12/13, 7152 Aspach 1

Atari 1040 ST, SM 124, Zub., Bücher + orig. Spiele: The Finest H., Dungeon M., Chaos Strikes B., Rings of M., Int. Soccer, Loom, Transw., u.a. kompl. 600,- DM, Tel. 08031/92330

Verkaufe Atari 1040 STE + Farbmonitor SC 1224, Mouse + Pad und 5 original Spiele (Lemmings, Dungeon Master, Star Flight usw.), Preis 1200 DM VB, Fischbach, Tel. 0221/606786

Löse meine Spielesammlung auf (ca. 700 Originalspiele). Verkauft günstig Tausche auch gegen MD- u. MS-Spiele o. Super Nint., Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verk. Atari: Mega ST 1, Philips CM11342 Farbmonitor, 20 MB Festplatte, Joystick, Maus, div. orig. Spiele (Their finest hour), VB 1500 DM, 1 Jahr alt, Tel. 07041/5374

Atari 1040ST mit Monitor SM124 inkl. Touch & Turn Stender, Mouse, Joystick und original Spiele für nur 840 DM. Ruf an, es lohnt sich, Tel. 0212/800797

Atari 520 STFM, Floppy, Maus, Zubehör, anschließend an Fernseher, wie neu, im Originalkarton für nur 190 DM + Porto, Tel. 0441/682442, Marco

Verkaufe Atari 1040 STF mit 2,5 MB RAM, SW + Farbmonitor, 5,25 Zoll Floppy, 48 MB HD, Zubehör u. Software für 2000 VB, Th. Lichte, Jägerstr. 24, 5657 Haan 1, Tel. 02129/7562

Verk. Fate, Monkey Island, Flight of the Intruder, Tank Platoon, F-19 Stealth Fighter Pro Game DM 40,-, trage Versandkosten, zus. DM 180, Tel. 02331/75664

Suche günstig ST-Originale: Ultima 4-6, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Formula 1 GP, Special Forces, Populous II, Biete bis DM 40,-, Tel. 09349/839

Michi Tauschpartner für neue Games und Midi-Präz. Zurschrift an: Heinz Pontow, Freiherr von Slein Str. 10, 3570 Stadtlendorf (100 % New Stuff)

Verkaufe Atari 520 STE, 1 Jahr alt, mit 10 Spielen und 2 Laufwerke, VB 333 DM, Torall Klem, O-2110 Torgelow, Uckerländer Str. 28

Verkaufe 10 Originale, ältere Spiele: Turrican, Chambers of Shaolin, Sky Chase, Bob Moran, Night Raider und andere für 70 DM, 100 % o.k., Tel. 06123/2390

Suche das Spiel Star Trek, Patrizier und Railroad Tycoon, zahle bis 35,- DM pro Spiel, Mario Mollenhauer, Im Winkel 2, 2382 Kropp

Lureo, Lempi, Megalomania, Nightshift, Robin Hood, Shadowlands, 40, Turrican II, Winter, Summer, Callfront, Games, I. Jones 3, Blood Money, Bubble Bobble, Fire & Forget 2, 30 DM, Liste unter Tel. 04152/74140

Crazy Cars 2, Botics, Popeye 2, Ballistik, Jambala, New Zealand, Rainbow Isl., Tennis Cup, Colorado, Superman, Stunt Car 30 DM, Airbus A320, 60 DM, Midwinter 1, Sieg 35 DM, Liste unter Tel. 04152/74140

Verk. Atari 1040 STE, Monitor, SM124, Mouse, 3 Joysticks, 20 Disks u. 25 Originale für nur 800,- oder mit 9-Handdrucker nur 950,-, Tel. 06404/7013 oder 64613 (Thomas)

Verk. ST-Orig. (z.B. Monkey Isl., Lemming, Indy 3 GrAd) Turrican, 3D-C-K. alle in Top-Zustand, für Liste frank. Rückumschlag an B. Krol, Schloßstr. 69, 4300 Essen 11, Tel. 68445

PC Engine

Verk. oder tausche PC Engine Duo + 5 Pl. Adapter und Joypads. Fast neu. Tausche + verk. auch Spiele für PC Engine, Super-NES und Neo-Geo. Tel. 02686/1073 + 1573

Verk. PC-Eng. RGB, Joypad, I. Maich, Tennis, J. Chan, Bomberman, Splatterhouse, Leg. Axe I, Neutopia, Winning Shot, Gunboy, Bloody Wolf, VB 600 DM oder Tausch, Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe für Turbo Duo: Adams Family CD, Lord of the Rising Sun CD, Exile CD je 55 DM oder lausche gegen Turbo Duo, Mega Drive, Super NES Games, Habe auch noch viele PC-Engine-Klassiker, Tel. 02272/81428 Dietmar. Suche für Turbo Duo Neutopia II, New Nr. Island.

Tausche PC-Engine RGB mit 20 Spielen (Bonks Revenge, Shinobi, Gradius, Bloody Wolf u.a.) gegen Neo Geo mit 2 bis 3 guten Spielen. Verkauft auch, Tel. 05205/70452

Verk. Supergrafx RGB, Battle Ace, Armi FF, Ninja Warrior, F. Blaster DM 289, suche Mr. Hell, Power Sport, Triple Battle, Klax, Be Ball, Holger, abends, Tel. 0241/520710

Verk. Gunhed, Parodius, Jackl Chan, Bonze ADV, Hero Tonma, Barunba, PCKID, Columns, SS2, Blue Blinu, Salamander, Tig.Road, WBZ, etc. ab 30 DM, Tel. 05225/2490 ab 18 h

Verkaufe PC-Engine + 34 Spiele für 800 DM, NP über 2300 DM, Tel. 06021/48401 Holger

Tausche, kaufe, verkaufe für alle Systeme (außer NES, Maslerys, G. Gear). Suche für Neo Geo: Viewp., Anof! Suche amerikan. Turbo Duo! Ab 15 h, Tel. 089/4701827

Turbo-Duo, 1 Monat alt, RGB, Colour-Booster, PC-Engine-Adapter, 5-Spieler-Adapter, 2 Joypads, 14 Spiele auf Card + CD, Preis VB, evtl. auch einzeln, Tel. 02204/82813

Verk. kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo-Duo, Megadrive, Super NES, Game Gear, Neo-Geo, Gameboy, Lynx, MAK, Tel. 089/1403732

PC-E + CD-ROM + 4 Player AD, + 2 Pads + 12 Spiele: Parodius, PC-Kid I + II, Splatterhouse, Wonderboy II + III + IV usw. Auch einzeln zu verkaufen, VB 699 DM, Tel. 05109/64387

Suche PC-Engine mit CD-ROM, biete Multi-Mega-Drive, Power Stick, Joypad DF, vier Spiele etc. Suche defekte Konsolen aller Systeme, Tel. 0821/487608, ab 18.00 Uhr

Suche PC-Engine Cards u. CDs, auch SG 1941, Tel. 06223/1000

Verkaufe Super Grafx + CD-ROM + ROM-Adapter + 6 Spiele (2 CDs). Nur kompl., VB 750 DM, Tel. 0511/5479813 (Sven)

Verkaufe PC-Engine Duo + Joystick + 5 Player Adapter + 5 CDs + 9 Module, nur kompl., VB 1200 DM, Tel. 0511/5479813 (Sven)

Kaule, verk., tausche Module (JAP + US) und CDs für PC-Engine, Tel. 089/8132263 bis 22 h. Habe z.B. Star Parodier, Motoroad MC, Gradius 2, Powersports und viele mehr

Verkaufe Turbo Grafx 16n neu, 2 Spiele inkl. Military Madness, RGB, VB 250 DM, Tel. abends 07144/14720

Verk. Turbo Grafx mit Adapter für jap. Spiele, Joystick, 4 Player Adapter, Keith Courage und PC Kid (jap.) und verk. JB King für Super Famicom, Tel. 06473/1430

Tausche, verk., kaufe für alle Systeme! Kaufe auch ganze Sammlungen! Verkauft GBM, 9 Sp. u. Games Light 380 DM! Lynx mit 8 Sp. 350 DM, S-NES u. MD-Spiele, Tel. 089/4701827. Suche F22 für MD

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden! Obermoltz Pinnwand! 14tägig! Schickt Anzisi! Weitere Infos: André Becker, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz, Tel. 0261/61999

Verk. Turbo-Duo + Baby Joe + Klax + Lordsoftw. Rising Sun + PCKID 1 + PCKID 2 + Gates of Thunder, 6 Monate alt für 600 DM, Helge Mave, Wulfen 28, 2448 Landkirchen, Tel. 04371/2993

Master System

Suche für Sega Master System alle Art von Spielen + 3D-Brille u. 3D-Spiele, Rohr Peter, 8000 München 70, Valleystr. 58, Tel. 089/179161, ab 20.00 Uhr erreichbar

Sega Master + 2 Pads + Alex 1 99 DM + 6 Spiele (z.B. Sonic, R-Type, Mickey, California Games) je 50 DM + Control Stick 30 DM, Stefan Rapp, Carl-Bios-Str. 11 A, 7600 Offenburg, Tel. 0781/33917

Verk. Master System I + II + 30 Spiele + Light Phaser + 3 St. Elemente / Infrarotpad / oder Tausch gegen Mega Drive Spiele, sonst 300.- DM alles Tel. 07562/3990 Isny

Verk. Master System 2 mit Mickey Mouse; Alex Kid; Sonic, Campions of Europe und 2 Control-Pads für 220 DM, Tel. 08581/8684

Verkaufe Master System Spiele ab DM 20.-, (Ver-)kaufe Mega Drive Spiele, siehe Videogame-Magazine 91/92, Gratisliste bei Frank Stellmacher, Gessendorfer Str. 2, O-6403 Neuhaus-Schierschnitz

Game Boy

Verk. für GB 2 Spielmodule mit je 68 Spielen, z.B. Dr. Mario, M. Mouse, Pacman, Mario Land, Batman 2, Spiderman usw., je 310 DM, Tel. 07572/1677 Michael

Ich verkaufe Game Boy mit Tetris, ich habe an Spielern z.B. Super Mario Land, F1-Race, WWF Super Stars, Tel. 08121/2970, verkaufe Game Boy oder nur die Spiele

Verk. GB-Spiele: Duck Tales 30 DM, Prince of Persia mit Codes 40 DM, Gargoyles Quest 30 DM, The Castleania Adventure 40 DM. Ruft an bei Alex, Tel. 06102/52684. Suche auch Akku für GB

Suche Game Boy-Spiele: Hook, Dr. Mario, Super Mario Land 1, Zubehör: Battery Pak Stereo Adapter, Vergrößerungslinse. Für Angebote ruft an: Nils Bauer, Tel. 06732/5209

Suche gebrauchte Spiele (F1-Race + Adapter Mega Man 2, Fort Fied Zone 2, Final Fantasy, Legend 1 + 2), Wenns geht, keine Japanos und mit Packung. Tel. 09131/65658, außer D!

Verkaufe GB mit 8 Spielen, Game Light, Case Boy und Moge! Modul für 500 DM, Alexander Scharf, Struckbrook 59, 2300 Altenholz, Tel. 0431/322537

Schweiz! Verk. GB + 21 Games + Akku + Koffer + Lupe + 4 Player Ad. (f. 450 sFr. oder tausche gegen Megadrive mit Sonic 1 oder 2, Tel. CH-071/524612 (Thomas Egger)

Verk. kompl. Game Boy Set (Game Boy, 16 Spiele, 4 Player-Adapter, Nint. Gutscheine, usw., nur kompl., NP 1200 DM, VB 900 DM, Top Zustand, Infos: Tel. 07054/7731 (fragt nach Andreas)

Verk. Game Boy mit 14 Spielen und Light-Max, Schutztasche, 8 Akkus + Ladegerät, Netzadapter und 2 Aktivlautsprecher (4 Watt), NP, 1300 DM, VK 1000 DM, Tel. 06147/7633 Dirk

Verk. Game Boy + 12 Games (Mario 1, Fort Resso of Fear, Turtles 1, RC-Pro Am, Bart 5) mit Batteriepack, Lightmax u. Netzteil, nur zus. für 500 DM, Tel. 09187/4644

Verk. neuw. GB + 10 Top Games mit orig. Verp. u. Anl. + Caseboy; Mario 2, WWF 2, Tiny Toon usw. für 500 DM oder Tausch gg. dt. Snes + Top Games, T. 09721/90176, Thomas ab 18 h

Verkaufe Game-Boy-Spiele Turtles 2, Protobector, Kung Fu Master, Castleania 2 und Mega Man, jedes 30 DM, alles zusammen 145 DM, Tel. 02307/68112 (Firat)

Verk. Game Boy + Tetris + Bural Fighter + Mega-Man + Akkus + Aufladegerät + Tragetasche für 230 DM, Tel. 05522/76003

Verk. 3 GB-Sp. (Dr. Mario, Spiderman, King of Zoo) für 30 DM pro Spiel. Bitte schr. an Michael Stubert, Dorfstr. 7 b, 8059 Schwab

Kaule Game-Boy-Spielmodule, auch US- und Japanware, sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angebote bitte an Tel. 02309/75995

Verkaufe 50 verschiedene Game-Boy-Spiele für 350 DM, z.B. Batman II, Dr. Mario, Tennis, Micky Mouse usw. nur kpl., Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

GB: 68 Spiele, Modul mit Terminator 2, Simson, Robocop, Mickey Mouse, Dr. Mario, Motocross, Alley Way, Klax, Spiderman, Adventure Island und andere 210 DM, Tel. 089/887806

Verk. 7 GB-Spiele zu je 35 DM und 2 zu je 25 DM, z.B. Bubble Bobble, Batman 1, 2, Rescue, Protobector, Fortress of Fear, Boulder Dash, usw. Verk. auch Sp. für NES, SMS, PC, Tel. 08634/8989

Verk. Super Mario Land Teil 2 (6 Golden Coins) für 45 DM, Final Fantasy Legend für 25 DM, zusammen 60 DM, Tel. 06421/481369 (Frank)

Verkaufe 20 Game-Boy-Spiele für nur 500 DM (inkl. Porto!) Schreib an: Christoph Doll, Lortzingstr. 19 A, 5000 Köln 41 (Lindenthal)

Verk. GB-Spiele Tiny Toons, Mario, Twin-Bee,

Mega Drive

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Helfi, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son 502, Des. Str., Roboc, Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden! Obermaiz Pinnwand! 14(ägig) Schickt Anzi! Weitere Infos: André Becker, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz, Tel. 0261/61999

Tausche, verk., kaufe für alle Systeme! Kaufe auch ganze Sammlungen! Verkäufe GBM 9 Sp. u. Game Light, 380 DM, Lynx mit 8 Sp. 350 DM, S-NES u. MD-Spiele, Tel. 089/4701827, suche F22 für MD

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Helfi, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son 502, Des. Str., Roboc, Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Tausche MD und SNES-Spiele wie: Streets of Rage 2, S. Mario Kart, Sonic 2, J. Connors Tennis, NHLPA Hockey '93, Axelay, Prince of Persia, Tazmania, u.v.m., Tel. 05731/52926

Kaule MD mit mind. 2 Spielen für 200 DM, verkaufe D. Actraiser für 90 DM (S. NES), Suche Super Star Wars, Ingo Ebert, Angeweg 8, 8223 Trostberg, Tel. 08621/4248

Verk./tausche Lemmings, Adv. Mil. Com. 1, 688, Immortal, Starflight, suche Terminator 2, Uncharted Waters, Thunderforce IV, Carmen Sandiego, Axel Kausler, Tel. 09231/8497

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Helfi, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son 502, Des. Str., Ro. Boe, Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Verk. MD + 2 Pads + Scartk. + Sonic 150.-, AMC 90.-, Golden Axe, Populous, 688 Sub Attack je 50.-, Devil Crash 60.-, 2 Paderläng., je 5.-, Tel. 05361/48159 Sven

Sega Mega Drive (dt.) + Master System Converter + Arcade Power Stick + 9 Spiele (Thunderforce 4, World of Illusion usw.), NP 1500, VB 800 DM, Tel. 07522/3152 (Dani)

Kaule, verkaufe, tausche immer MD-Spiele, habe Sonic II, Shinning, Chuck Rock, NHL Hockey, Suche Rolo to the Rescue, Mega-CD, verk. Master S. Adapter, Tel. 0791/43611

MD-Spiele: Shinning i. t. Darkness, Phantasy Star II, Super Hang on, Altered Beast + Game-Boy-Spiele, Top-Zust., Preis VB, Tel. 09371/68526

Verkaufe John Madden Football 92 für 25 DM, The Revenge of Shinobi für 20 DM und außerdem Remote Controller für 30 DM, Tel. 06151/22317

Verk. MD-Spiele: Twin Tace, Gynoug, Quack SH, Gleyland, Helfi, Castle o. World o. Illusion, Longraiser, Wond. Boy 5, EA Hockey, Son 502, Des. Str., Roboc, Shinobi, Shad. Dacer, Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Kaule noch MD u. Super NES-Module, bei Systemaufgabe auch mit allem Zubehör, Nehme auch noch einige aktuelle NES- u. Master-Spiele, Tel. ab 14 Uhr, 0641/84874

(Ver)kaufe, tausche MD-Games, z.B. World of Illusion, Sonic 2, Allen 3 u.a. Suche z.B. F-22, M1, Gleylancer u.v.a., Olef Nuckel, Goederer Str. 5, O-2510 Rostock, Tel. 0381/4896208

Wie wär's? Noch ne' Mega Drive gefällig!? Wie, alles Geld schon für SNES-Module ausgegeben? Macht nichts! Drei davon zu mir u. Mega Drive gehört Dir: Tel. 05021/13259

Verkaufe Sega System II im guten Zustand, mit 1 Controlpad u. 3 Spielen Sonic 2, World Grand Prix und The Ninja für 300 DM, melde Euch bei Robert Michelchen, Gerbergasse 1, O-7543 Lübbenau

Tausche MD-Games. Habe z.B. Ol. Gold, Quackshot, Herzog II, Immortal, Starflight u.a. Suche dringend John M 92 u.a., tausche auch S-NES-Games, Tel. 05506/7143 Matthias

Suche Mega Drive + Spiele, auch Modulsammlungen, Suche auch SNES + M./NES + M./Sega Master + M./Neo Geo + M./GB + M./Modulsammlungen, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr...Suche

Verk. Mega Drive mit 6 Mod. (NHLPA, Hockey '93, Road Rash II, Alien 3, Winter Challenge, David Robinson usw.), NP 1050.- DM für 600.- DM oder wer tauscht gegen S-NES, Tel. 04421/203369

Tausch, kaufe, verkaufe für alle Systeme (außer NES, Masters, G. Gear). Suche für Neo Geo: Viewp., Arloff! Suche amerikan. Turbo Duo, ab 15.00, Tel. 089/4701827

Verk. MD-Spiele: Sonic 2, Mickey 3, WWF, G. Axe, Gley-Lancer, NHLPA 93, SMGP 2, Preis VB, Tel. 0551/68364

Verk. Gynoug, S. Hang on, Sonic für 20 bis 50 DM oder tausche gegen Thunderforce III, Aleste oder Gleylancer, verk. außerdem Streetfighter II (Super. Nin.) für 500 DM, Tel. 04503/86244

Verk. MD-Spiele für je 40 DM, je und dt.: Quackshot, Ghoul's + Ghosts, Moonwalker, Merics 2, Eswaf, Toki, Batman, Gynoug, Dick Tracy, Shadow Dancer, Aleste, u.v.a., Tel. 09973/1213

Verk./kaufe/tausche Spiele für S-NES, MD PC-E, GB, GG, Mas. Sys., Nes. Habe Tiny Toons, Axelay, Mickey etc., nur Jap./US. Suche Shinobi 2, Streets of Rage 2, Tel. 04627/1618

Mega Drive + Magic Drive + Spiele PC Engine + Zubehör + 3 Spiele. Angebote an Tel. 06772/1240, verkaufe auch PC-Originale, suche Alter Ego

Verk. für dt. MD: EA Hockey, PGA Tour Golf (je 50 DM), Sonic 2 (60 DM) und WC Italia 90 (40 DM), Tel. 07307/21860 (ab 18 Uhr)

Verk. amerik. Mega-Drive mit Sonic 1 + 2, Populous, Starflight, Shining in the Darkness, Zubehör, 1 Tralo und 2 Joy pads für 600 DM, nur für Multi-TV, Tel. 0761/800904

Verkaufe ständig neue und alte Mega Drive Spiele. Mein Angebot 4 Top Spiele + Adapter 100 % o.k., orig. verpackt, NP 450 DM für nur 200 DM. Es lohnt sich! Björn, Tel. 02266/8939

Schweiz: Verk. Sega M-Drive + S. Shinobi, Altered Beast, C. of Illusion, Ghostbusters, S. of Rage, Phant. Star II, EA-Hockey, G. Axe, Sonic für 500.-, CH-Tel. 081/222993 (Pascal)

MD + SNES: Sonic 2, Mickey 3, Streetfighter 2, Altered Beast, Wrestling War, Verk. MD + Game Gear, Habe ca. 100 MS-DOS Orig. Kaufe Sammlungen ab 10 Spiele, Tel. 07258/8620

Verk. + kaufe Mega-Drive-Spiele, habe Spiele ab 35 DM, Tel. 04371/6942 oder 04371/2967, ab 18 Uhr

Verkaufe Sega-Mega-Drive + Master System-Spiele Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670, 0431/641670, 0431/641670

Biele Modul Ecco the Dolphin europ. Version DM 70.- + Porto + Verpackung + Nachnahme, Infos. Tel. 0511/1612510, 13-20 Uhr

Suche gut erhaltene MD-Spiele mit Anf. und Verp. Tausche auch (auch gegen MS-Spiele), Tel. 0711/970285, ab 20 Uhr

Tausche MD und SNES-Spiele wie: W. of Illusion, J. Connors T., Sr. of Rage 2, Mario Kart, Sonic 2, Axelay, Wonderboy 5, M. M.: M. Oust u.v.m. Tel. 05731/52926

Verk. Sonic 25 DM, W. o. Ill. 40 DM, Quackshot 40 DM, Suche Star Control 25 DM, Thunderforce 4 50 DM, Kai Meinke-Laboe, 2804 Langensoll 6, Tel. 04343/7621, ab 18 bis 21 Uhr

Für Mega Drive mit mind. 2 Spielen bleibe ich NES mit den Spielen: SMB 1, SMB 3, Zelda 2, Duck Tales, Knight Rider und dem Game-Genie, Robert. Tel. 06131/686396, ab 15.00 Uhr

Lynx

Verk. Lynx mit Batman, B. Lightning, N. Gaiden, C. Games, Netzteil, Tasche, VHB 300 DM, NP 500 DM, Tel. 02686/1610. Tausche auch gg. G.G. mit 2-3 Spielen

Lynx 2 incl. Blue Lightning, Awesome Golf California Games, Chips C., Klx, Chequered Flag, Shanghai, Xenophobe, Lynx-Tasche, Preis VB 380 DM, Tel. 04292/1207

Tausche-Club: Atari-Lynx, endlich, hier könnt Ihr Eure Games loswerden, tauschen oder kaufen. Hoffne. Preise: Games (40, 35), PT + 10, tgl. 17-21 h. Tel. 0431/564572

Tausche Lynx Game, Viking Child gg. z.B. Shadow II, Beast, Toki, Lemmings, Shanghai, Quequered Flag, Eye of time Beholder oder Guardians, Tel. 04181/39825 Stefan

Verk. Lynx mit 4 Spielen u.a. Steelalons, M.S. Palman, Ninja Gaiden, Blue Lightning, Eldrop und Tasche für nur 900 DM, Tel. 02555/691

Tausche, verk., kaufe für alles Systeme! Kaufe auch ganze Sammlungen. Verk. G.B. m. 9 Spielen und Gamelghf 380 DM. Lynx mit 8 Spielen 350 DM. S. NES und MD Spiele. Tel. 089/4701827, Suche F22 für MD

Game Gear

Verk. Wonderboy, Super M. GP 30 DM VB, suche auch Module. Angeb. an Alexander Kende, Werderstr. 53, 7 Stuttgart 1, Tel. 0711/2624577 (18-24 h)

GG + Netzteil + Akku, Wide-Gear, 4 Spiele, günstig zu verk. NP 750 DM, Tel. 02251/53745 Sebastian

Verk. GG mit 5 Spielen-Shinobi, Sonic, AC-Battler, G-Loc, Crystal Warriors- u. AC- u. Car-Adapter für VB 500 DM, Tel. 0561/3011482 Mo u. Di 15-17 h, Patrick o. Marc

Verk. 1 Mon. alten GG, 100 % o.k., mit TV Tuner, Netzadapter, 5 Spielen wie z.B. Castle of Illusion, VB, Tel. 02131/592589 von Mo-Fr. 15-18 h, Florian

Verk. GG mit Master-Konverter, TV-Tuner, Netzadapter für 450 DM und MSA mit einem Paf, Alex-Kidd 4, Sonic 2, Donald und Micky für 400 DM, Alles i. Orig. Verp. Stefan Steak, Windmühlenstr. 9a, O-4400 Bitterfeld

Halt. Verk. Sega Game Gear mit 3 Spielen. Axe Battler/Sonic the Hedgehog, Castle of Illusion, Preis VB, Tel. 06035/1791

Verk. GG inkl. orig. Netzteil, 4 exzellenten Spielen, alles 100 % o.k., gepflegter Zustand, orig. Verp., VB 350 DM, NP 580 DM, Tel. 089/8124756

Verk. GG, 13 Spiele, orig. Akku, orig. Trato, Converter, TV-Tuner, Dialogkabel, AV-Kabel, Kopfhörer, Alukolfer, alles für 1100 DM, NP 1600 DM, alles 100 % o.k., Tel. 0234/17819

Verk. GG + Netzteil, Tasche, 6 Spiele (Sonic, Shinobi, L.D. Capers, C. of Illusion, Columns, G-LOCK), 380 DM, Tel. 0511/3481947 auch div PP

Verk. das GG Spiel Wonderboy sowie Protobector für den GB für je 40 DM, beide sind mit dt. Anl. + Verp. Tel. 07127/50980

Verk. Game-Gear mit NG und Donald Duck + Castle of Illusions, Columns, 1 Jahr alt, 240 DM, + Vers. + Verp. Tel. 0221/714458

Verk. Segas Game-Gear orig. verp. mit 10 Mon. Garantie für sagenhafte 200 DM, Tel. 08684-812 abends

Verk. GG mit Columns, Donald D., Wonderboy, Shinobi, Griffin, Alles kaum benutzt, 100% i.O. Preis 350 DM VB, Tel. 0821/718475 oder 09672/2346 Eckart

Verk. GG, 3 Spiele, Master-Gear-Converter, 3 Master-System-Spiele, Auto-Adapter, VB 500 DM, NP 820 DM, Tel. 035056/5666 Andreas ab 17 h

NES

Kaule und verkaufe SNES-Spiele, große Auswahl, ab 50 DM, kaufe auch ganze Spiele-sammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/374, Rainer

Verk. für dt. SNES: F. Zero 70 DM und WWF Super Wrestling Mania 80 DM, Tel. 07307/21860 (ab 17 Uhr)

Verk. NES-Spiele Mario II, Simon Quest, Trog, Solar Jelman, Goonies II, Ghost'n Goblins, Super Off Road, Kickle Cabricle, Protobector je 50 DM, TMH Turtles 1 60 DM, Tel. 05171/52997, ab 18.00

Verk. NES + 2 Confr. + Adv. + 10 Spiele, 100 % o.k., Marion 1 + 3, Zeldaf1, Ghost G., Metroid, Mach R., Clu-Clu-L., Kung Fu, Donkey K. Jr., Ice Cl. 400 DM, P. Holzkamp, Kieselgarweg 3, 3000 Hannover 91

Suche dt. Mega Drive u. Super NES-Games, J. Maddon 93, Rambo III, Shadow Dancer, Super Mario Cart, Mickey Mouse, Jimmy Connors Tennis, Super Star Wars, Super Tiny Toons, verkaufe auch Super Tennis dt. 60 DM, Magnum Set dt. 50 DM, Shin in the Dark 60 DM, Tel. 02272/81428

Verk. NES + 4 Playeradapter + 4 Pads + SMB 1/3 + Maniac Mansion (deutsch) + Nintendo Worldcup + Tetris + Zelda + Roboter + Jackie Chan für nur 350 DM (Neupr. 864 DM), Tel. 09621/61361

Suche Spiel NES-Emire Stikes Back, Spider Man, Protobector 2, Bucky Ohar Zelda, 5 MB 3, Total Recall, Megaman 3, Batman 2, Tel. AC 02411/73162 Christian

Verk. NES m. 5 Spielen (Zelda II, Super Mario Bros. 1 u. 2, Top Gun u. Golf) f. DM 180 u. NES Advantage f. DM 59, Tel. 05225/2755

Super Famicom

Kaufe Aleste, Paradus, Mario Kart oder Mickey Mouse je 70 DM, verk. oder tausche Castlevania IV jp. für 60 DM, Schweiz, Wacholderweg 20, 7475 Mößlingen 8

Verk., tausche, kaufe Super-NES, MD, PC-E, GB, Gear, Mas. Sys. Spiele, suche Axelay, Death Valley, Magical Quest, usw. Tel. 04627/1618

Tausche S.NES dt. Vers. + Spiel, Adapter, gg. US oder Jp. Vers., Spiel, Adapter, verk. 270 DM, Porto, tausche oder verk. S.NES Spiele. Tel. 06196/84257

Suche: Tiny T., Chester C., Humong A., Kiki K., Ninja, Cyb., Vikings, Exhaust H. 2, Chuck R., Another W., Swir, Dinos, Off Road, Space Football, Aleste. Tel. 0911/318341

Verk. Super Famicom dt., mit 2 Joypad und 3 Spielen, Super Mario W., Street Fighter 2, S. Probator zu 400 DM. Tel. 02066/38161

Verk. oder tausche Super Mario World, dt. Zelda 3 dt., Streetfighter 2 dt., alle 100 % o.k. mit Garantie, sucht dt. amerik. Top-Module 100 % i.O. Tel. 04971/7613

Tausche S.R.Type, Big Run, Castlevania 4 sowie div. Mega Drive Spiele. Tel. 07351/21242 18-19 h

Verk., tausche SNES + PC-E. Spiele, suche Konsole für Automatenplanen, suche Neo-Geo + Spiele, habe immer neue Spiele! Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. für S-NES Adventure Island 100 DM dt., Pilotwings 65 DM dt., S. Probator 70 DM dt. Tel. 08621/7927 ab 18 h

Tausche Final F. US, Actraiser US, F-Zero US gg. S. Probator, Parodius, J. Connors, Star Wars, Mario Kart, Magical Quest. Tel. 05506/7932 Stefan

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden. Obermoltz, Pinnwand, 14tägig, schickt Anzis. Weitere Infos: Andre Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES, Zelda III, Mario Paint für je 80 DM, alles orig. verk. Tel. 08571/8915

Tausche Super Pro. dt. gg. Parodius dt. oder us oder gg. Batman Returns, oder verk. für 95 DM in orig. Verk. ab 14 h. Tel. 08141/72194

Verkaufe Super Soccer und Zelda III für je 80 DM VB, oder auch Tausch mgl. Tel. 0214/46504. Suche für PC: Wing Commander II und F15 III

Verk. S-NES Module, auch Top-aktuelle auch Ankauf oder Tausch alte gg. neue Titel. Tel. 02131/101213 ab 18 h

Verk. GB Cass. 32 in 1 (150 DM) und 64 in 1 (250 DM), verk. GG (Sega Cass. 52 in 1 (300 DM), verk. NES Cass. 400 in 1 m. Adapter I, 650 DM, verk. Comp. C128 für 150 DM. Tel. 0541/62636

Kaufe, tausche, verk. Spiele, habe neue und alte Spiele, z.B. Addams Family 2, Batman Returns, Desert Strike, Starwars, Probator, Tiny Toon, Zella u.a. Tel. 07805/59328

Verk. A. Replay-Schummelmodul für 90 DM oder Tausch gg. gules neues Spiel. Tausche viele neue und alte Super NES-Spiele. Tel. 07805/59328

Verk. f. S-NES: Castlevania IV dt. f. 70 DM, Probator dt. 80 DM, Suche Jimmy Connors Pro Tennis u. Super Star Wars dt., Tel. 0521/287747 ab 17 h tausche evtl.

Verk. NES Spiele: Battle of Olympus 60 DM, Megaman III 50 DM, Cip und Dale Rescue Ranger 60 DM, Gum Sone mit Zapper 110 DM, ohne 60 DM, Andreas Kowalik. Tel. 3141101

Verk. das Spiel Super Mario World dt. für ca. 70 DM. Tel. 07433/6516 ab 19 h

Verk., kaufe, tausche S-NES-Games habe M.Paint, Barts, Nightmare, Actraiser, Rampart, Off Road, Super Stadion, Tel. 07721/58071 ab 18 h Timo

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo-Duo, Super NES, GG, Neo-Geo, GB, Lynx, Mak. Tel. 089/1403732

Suche F. GUY (jp. od. us.) wenn mgl. mit CD, Verk. u. Anl. Tel. 09720/408 Christian Maassen

Tausche, verk., Super Nintendo Spiele, habe z.B. Fatal Fury, Road Runner u.v.m., Christian Fredrich, Stefan-Zweig-Str. 26, 5450 Neuwied 12. Tel. 02631/71146

Tausche mein Road Runner US gg. Euer Tiny Toons oder Castlevania, tausche auch def. Module. Tel. Heiko 07054/7196

Verk. SuperNES dt., S. Contra + WWF + Super Mario, Street Fighter II, Of Zoro, Joypad, Adapter für 600 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche, kaufe, verk., Super NES-Spiele, habe Uncharted Waters, Star Fox, Big Run, Gods, Lemmings, Axelay usw., suche neue und alte Spiele. Tel. 0791/43611 ab 16.10 Uhr

Kaufe, tausche ständig Spiele für SF, MD, suche v.a. neue Titel, zahle gut, suche SSW, Th14, Gleylancer, Battleloads, S.S. u.a. 14-19 h. Tel. 06271/71281 od. 5873

Verk. Ghosts'n Ghosts, Magical Quest, Pilotwings, Super C., 60-80 DM, verk. für NES, Pirales 80 DM für Player Tennis 43 DM. Tel. 07271/51751 Stefan

Super NES dt., 2. Joypad, Supercon 2, Supra Prob. 90 %, Super Mario Kart 91 %, Super Mario World, NP 600 DM, VB 370 DM. Tel. 09522/3152 Dani

1. Fam. Club, Infos-Zeitung, Tips, Tausch-Videos, Streetfighter, CD's p. Infos, kurzum ein mus. Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis

Suche SNES + Module, und ganze Bestände, Sammlungen, sowie Mega Drive, Sp., Neo Geo, GB, NES, Sega Master usw. Tel. 04521/71497 ab 18 h

Tausche, verk. Super Tennis, Zelda III, Super Soccer alle dt. Tel. 05376/1222

Verk., kaufe, tausche, Super NES und GB Spiele. Tel. 0431/92217 Marc

Verk. amerik. Super NES, 3 Joypads, 10 Module, S.F. II, S.M. Kart, Desert Strike, C. III, Action R. Pro nur kpl. FP 1100 DM. Tel. 089/568545 ab 19 h

Suche Super NES Module, kaufe oder tausche. Habe Street Fighter II, R-Type, Super S., suche auch GB-Module. Tel. 07022/62052

Stop Nürnberger. Tauschpartner für SNES Module in Nürnberg und Fürth ges., Tel. 318341 Jörg

Verk. Final F. M. Quest 70 DM, US-Vers., GB TMHT 125 DM, Amiga z.B. SS2 30 DM u.a. Tel. 04956/807

Kaufe alle Spiele fürs Super Nintendo, M.D. G.B., Game Gear, Lynx. Tel. 02307/61532

Verk. Sim City (SNES, DT) für 87 DM oder Tausch gg. Parodius o. Super Prob. Alain Bieber, Leipziger Str. 48, 7530 Pforzheim 07231/65908

Verk. Super NES US 60 Hz, 1 Pad, 1 Joypad und Spiel, Topracer, für 250 DM, Harald Putz, Sudetenstr. 12, 8963 Wollenhofen 3

Verk. folgende Super NES Spiele: Mario Paint, F-Zero, Super S., Super Wrestling Mario, Street Fighter je 70 DM. Tel. 04542/89297

Kaufe, verk. Neo. SNES Module und Konsolen. Tel. 02151/302320 ab 19 h

Tausche, kaufe, verk. für alle Systeme (außer NES, Master 45, G. Gear) suche für Neo-Geo, Viewp. Art Off, suche amerik. Turbo Duo. Ab 15 h. 089/4701827

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, Gamegear, GB, Lynx, NES, MS. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. nw. dt. SNES mit 2. Dauerfeuerjoypads, Univ. Adapter und 7 Spiele (J.C. Tennis, Parodius, St. 2, Mickey Mouse, für 90 DM, NP über 100 DM.) Tel. 07351/21391

Verk., tausche, kaufe Super Nintendo Games habe z.B., Starfox, Balman, Bubsy usw. ruft mich an. Tel. 04439/6225 nach 19 h

Verk. NES-Nintendo mit 3 Spielen z.B. Turtles I, 199 DM, Deichen, O-2380 Barth, Goethestr. 4, Tel. 038231/2993

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe zum Tausch Sega-Mega-Drive-Spiele oder Super Nintendo-Spiele oder kaufe die Spiele. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk. (kaufe) tausche für NeoGeo, MD, PC-E, SNES, biete Mercs, Alien Storm 50 DM, Ph. Star 2+3, Shining 70 DM u.v.m., wer verleiht NeoGeo Module gg. Bez. Tel. 0221/5903917

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe zum Tausch, Sega-Mega Drive-Spiele oder Super Nintendo Spiele oder kaufe die Spiele. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk. für Super NES: Super Soccer 60 DM, Super Tennis 60 DM, Pilotwings 60 DM, Zelda 70 DM, alles dt. Module. Tel. 02256/1319

Verk. MD Drive, SNES Games z.B. R-Type, Alien III, Wonderboy V, Football, u.v.m., lausche auch, suche Parodius, Starwars, Connors, Tennis, verk. auch Lynx. Tel. 05541/6700 Dirk ab 18 h

Diverses

Verk., kaufe und tausche Spiele für Turbo-Duo Master System, Game Gear, Game Boy und NES. Tel. 09082/1201 Marlus

Verk. für Neo Geo, Viewpoint gg. Höchstgebot. Tel. 06023/4986

Kauf, verk., tausche Konsolen für SNES, MD, GB, NES, Master S., GG, Lynx. Infos: Postfach 103922, 2800 Bremen. Tel. HB 3379738

Verk. für MD J. Madden Football, für 50 DM, für Super NES USA Vers. NHLA Hockey für 50 DM, Tel. 02642/23123 ab 15 h

Suche PP-Hefte von Erstausgabe bis 10/90 + Heft 1/91, Angeb. an Christos Kokolis, Austr. 60, 8500 Nürnberg 80, Tel. 0911/289387 Mo-Do 22-24 h

Neo Geo Sammlersucht: Andro Dunos, Football Frenzy, Sengoku, Baseball Stars II, King of Monsters II, Christian. Telefon 08031/84610 ab 15 h

Verk. Filmmaterial. Lisle anfordern bei: Stefan Garecki, Buchenweg 17, 4815 Stukenbrock 2 DM. RP beilegen

Verk. Neo Geo Module: Cyberlib, Roboarmy, Football Frenzy, Magical Lord, u.a. Tel. 0231/759829 oder 02922/861713

Schweiz. Die Schweizer Briefspielszene lebt. Informationen bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt

Mephisto Supermondial 2, Schachcomp. mit Koffer zu verk., Amiga Soft, Soundblaster 2, Stereo 180 DM. Andreas Halberstadt. Tel. 0561/811994

Suche gut erhaltene MS-Spiele mit Anl. und Verk., tausche auch (auch gg. MD-Spiele). Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Siegburger PD-Shob H&H. Wir führen alle neuesten PD's für den Amiga und den Atari ST. Kostenlose Liste anfordern. Pl. 1523, 5200 Siegburg. Tel. 382666

Suche Textomat für den Schneider CPC 464 nur 100 %. Angeb. an die Tel. 02131/44736 ab 15 h

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 180 Pins, 100 Games, und das alle in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht. Karin Box Berlin 030-3412912 HST&V32BIS

Verk., tausche und kaufe Spiele für folgende Systeme: Engine, Turbo Duo, MD, S-NES, MS, GG, GB, PC und Lynx. Tel. 030821/1588

Nintendo Entertainment, verk. 7 Spiele 6 Mon. alt 15 DM je St. Tel. 05322/3763 ab 18 h

Verk., tausche SMW Probator Sunghosts Turtles, Axelay, gg. Höchstgebot, habe auch GG Spiele, suche Starwars. Tel. 05234/5182

Verk. Neo-Geo + 1 Spiel, M. Card, 3 Joys, kaum geb., PAL für 700 DM, NP 1000 DM. Tel. 02935/1786

A 500, 1 MB, Xenon 2, Batman, Joystick 350 DM, Super Nintendo dt. 2 Joypads, Zelda 250 DM, MD dt. 2 Joypads Sonic, Altered B., Wonderboy 5, Golden Axe 310 DM. Tel. 06129/8807

Suche Konsole + Module fürs Super Nintendo, Nintendo Sega Mega Drive, Super Master, PC-Engine. Tel. 0431/641670

Neo-Geo: Kaufe Grundgeräte + ganze Sammlungen + Module, suche evtl. ViewPoint. Tel. ab 12 h 0221/4000359

Meininger PC-Fan-Club - Seemservice, 3 x mit Clubdisk, -Mag., Hilfestellungen bei Problemen, vieles mehr, R. Pfeifer, O-6100 Meiningen, Weingarten 12,

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Module. Tel. 08020/633 Beni

Tausche Turtles IV gg. anderes SNES-Spiel. Tel. 05355/1266

Verk. Neo Geo Pal 2 St. Mem. Card und Robo Army 4 Monate alt, NP 1200 DM für 850 DM VB. Tel. 02151/302320 ab 19 h

Kaufe, verk., tausche Module, Konsolen für Super NES, MD, PC-E, Neo Geo, Gamegear, GB, MS, NES, Lynx, Mak. Tel. 089/1403732

Tausche, kaufe, verk. für alle Systeme (außer NES, Mastersys, G. Gear), suche für Neo Geo: Viewp., Art Off, suche amerik. Turbo Duo. Ab 15 h. Tel. 089/4701827

Kaufe, verk., tausche alles für PC-E, MD, Super NES, Neo-Geo, Gamegear, GB, Lynx, NES, MS. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Ver- (kaufe) tausche für Neogeo, MD, Ple, SNES, biete Mercs, Alien Storm 50 DM, Ph. Star 2+3, Shining 70 DM u.v.m., wer verleiht NeoGeo Module gg. Bezahlung. Tel. 0221/5903917

Tausche Neo-Geo 1-2 Spiele gg. SNES + 30 Spiele MD + 33 Spiele, Sega Master, 60 Spiele, 50 Spiele, GB + 60 Spiele. Tel. 04521/71497 ab 18 h

Verk. MD mit 6 Modulen (NHLPA, Hockey 93, Road Rash II, Alien 3, Winter Challenge, David Robinson usw.) NP 1050 DM für 600 DM oder wertauscht gg. S-NES. Tel. 04421/203369

Kaufe, verk., tausche Neo-Geo Spiele kaufe auch ganze Bestände. Tel. 02562/6933 ab 14 h Guido

Neo Geo 2, Joysticks, Memory, Palt + Last R., Fatal F., Trash Rally, Magical Lord, Eightman, 2 Mon. alt, Rg. vorhanden. 1600 DM VHB. Tel. 06241/591894 ab 17 h

Suche PP Hefte, 2, 3, 5, 6, 9/1991, nur vollst. m. Power-Tips, 1a-Zustand, zahle 5 DM pro Hefte, Alexander Neid, Bahnhofstr. 48, O-4302 Bad Soderode

Verk. Nintendo Spiele ab 40 DM, kaufe MD Gerät und Spiele S. Knaak, Itzehoe. Tel. 04821/43385

Verk. Module für GG, M9, Atari 2600 und GB, fordert gleich meine Liste an. Kaufe auch Module, Karsten Schrauber, Geschw.-Scholl-Str. 17, O-7543 Lübbenau

Verk. NES, Ice Climber für 10 DM, Zapper, Duck Hunt, Gunship für 100 DM, 6 Spiele für je 35 DM, Telefon 09671/3371, verl. nach Dirk. ab 14 h

Neo-Geo, verk. King of Monsters I, Top Players Golf, Turbo-Duo, CDS, Cards zu verk. Tel. Austria, 07752/65504 Günter

Verk. Neo-Geo, 2 Joyboards + 6 Spiele, Memory Card nur kpl. VB 2000 DM. Tel. 0511/5479813 Sven

Kontakte

PC Soft, Liste anfordern bei PB 10, 3800 ST-Truiden 2, Belgien

Suche Mitspieler, Gruppe für Shadowrun im Raum München, Thomas M. Weghofer, Tel. 089/757417 oder Fax. 089/754676, Tel. Nur abends

Modemtrader sucht Tauschpartner für PC, Suche Games, PD, SW, Viren, Demos etc. Schreibt an: C. Plattner, Thiersteinerstr. 4, 4153 Reinach BL, Switzerland

Turbo-Power-CC für Ami & IBM-kompatible sucht ständig überregional neue Mitglieder. Info gg. Rückumschlag bei: T. Piontek, F. Reuter-Str. 4, O-2060 Waren. Tel. 4028

Suche Amiga-Freaks zu Erfahrungen, Tips, Spiele usw. Tauschen, schreibt an: Dörig Jenja, Eggstr. 7, CH-9242 Oberuzwil

Ey. Leute! Der Guru sucht Ami-Kontakte. 100 % Antwort, suche alles und habe es auch. M. Quehenberger, Färberweg 5, 5600 T. Johann, Austria

Suche Kontakte zu Turbo Duo Freaks zwecks Spiel & Erfahrungsaustausch. Habe direkt Kontakt nach Hong Kong, kann deshalb viele Spiele billig besorgen. Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettigen. Tel. 07452/78633

Hey Nintendo-Freaks! Wir suchen für unseren Club noch weitere Mitglieder. Einfach die kostenlosen Infos anfordern. Nintendo-User-Club, T. Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1

Game-Pool, der Service von Privat zu Privat, für alle Konsolen. Einfach mal anrufen. Tel. 034635/239

Double Trouble - Deutschlands ältester Videospielclub und einer der größten in Europa bietet Clubzeitung, Tips etc. Über 600 Mitglieder in ganz Europa. Matthias Herrendorf, Bürgersir. 29, 1 Berlin 47

Wo sind die Grenzen der Phantasie? Hobby, Autoren für neue Zeitschriften ges., gerne: Phantast, Lit., Science Fiction, W. Prüher, Waldegstr. 63, A-4020 Linz

Kostenlos. Videospiel-Kleinanzeigen für jeden. Obermoltz, Pinnwand! 14tägig, schickt Anzis, weitere Infos: Andre Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Welche Box bietet 20 Gigabyte Soft, 250 Pins, 100 Games und das alles in 4096 Farben und Stereo? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box: Berlin 030-3412912

Der Widder auf einen Blick

Ich baller' sie alle nieder – woah!!¹⁸

95

Super Famicom

Kaufe Aleste, Paradisus, Mario Kart oder Mickey Mouse je 70 DM, verk. oder tausche Castlevania IV jp. für 60 DM, Schweißler, Wacholderweg 20, 7475 Meßstetten 8

Verk., tausche, kaufe Super-NES, MD, PC-E., GB, Gear, Mas. Sys. Spiele, suche Axel, Death Valley, Magical Quest, usw. Tel. 04827/1618

Tausche S.NES dt. Vers. + Spiel, Adapter, gg. US oder Jp. Vers., Spiel, Adapter, verk. 270 DM, Porto, lausche oder verk. S.NES Spiele. Tel. 06196/84257

Suche: Tiny T., Chester C., Humong A., Kiki K., Ninja, Cyb., Vikings, Exhaust H. 2, Chuck R., Another W., Swir, Dinos, Off Road, Space Football, Aleste. Tel. 0911/318341

Verk. Super Famicom dt., mit 2 Joypad und 3 Spielen, Super Mario W., Street Fighter 2, S. Probotector zu 400 DM. Tel. 02066/38161

Verk. oder tausche Super Mario World, dt. Zelda 3 dt., Streetfighter 2 dt., alle 100 % o.k. mit Garantie, sucht dt. amerik. Top-Module 100 % i.O. Tel. 04971/7613

Tausche S.R.Type, Big Run, Castlevania 4 sowie div. Mega Drive Spiele. Tel. 07351/21242 18-19 h

Verk., tausche SNES + PC-E. Spiele, suche Konsole für Automatenplatten, suche Neo-Geo + Spiele, habe immer neue Spiele! Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. für S-NES Adventure Island 100 DM dt., Pilotwings 65 DM dt., S. Probotector 70 DM dt. Tel. 08621/7927 ab 18 h

Tausche Final F. US, Actraiser US, F-Zero US gg. S. Probotector, Parodius, J. Connors, Star Wars, Mario Kart, Magical Quest. Tel. 05506/7932 Stefan

Kostenlos Videospiel-Kleinanzeigen für jeden. Obermütz, Pinnwand, 14-tägig, Schickt Anz. Weitere Infos: Andre Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES, Zelda III, Mario-Paint für je 80 DM, alles orig. verp. Tel. 08571/8915

Tausche Super Prob. dt. gg. Parodius dt. oder us oder gg. Batman Returns, oder verk. für 95 DM in orig. Verp. ab 14 h. Tel. 08141/72194

Verkaufe Super Soccer und Zelda III für je 80 DM VB, oder auch Tausch mgl. Tel. 0214/46504, Suche für PC-Wing Commander II und F15 III

Verk. S-NES Module, auch Top-aktuelle auch Ankauf oder Tausch alte gg. neue Titel. Tel. 02131/101213 ab 18 h

Verk. GB Cass. 32 in 1 (150 DM) und 64 in 1 (250 DM), verk. GG (Sega Cass. 52 in 1 (300 DM), verk. NES Cass. 400 in 1 m. Adapter 1. 650 DM, verk. Comp. C128 für 150 DM. Tel. 0541/62636

Kaufe, tausche, verk. Spiele, habe neue und alte Spiele, z.B. Addams Family 2, Batman Returns, Desert Strike, Starwars, Probotector, Tiny Toon, Zela u.a. Tel. 07805/59328

Verk. A. Replay-Schummelmodul für 90 DM oder Tausch gg. gutes neues Spiel. Tausche viele neue und alte Super NES-Spiele. Tel. 07805/59328

Verk. f. S-NES: Castlevania IV dt. f. 70 DM, Probotector dt. 80 DM, Suche Jimmy Connors Pro Tennis u. Super Star Wars dt., Tel. 0521/287747 ab 17 h tausche evtl.

Verk. NES Spiele: Battle of Olympus 60 DM, Megaman III 50 DM, Cip und Dale Rescue Ranger 60 DM, Gum Sone mit Zapper 110 DM ohne 60 DM, Andreas Kowalik. Tel. 3141101

Verk. das Spiel Super Mario World dt. für ca. 70 DM. Tel. 07433/6516 ab 19 h

Verk., kaufe, tausche S-NES Games habe M.Paint, Barts, Nightmare, Actraiser, Rampart, Off Road, Super Stadion. Tel. 07721/56071 ab 18 h Time

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, MD, Super NES, GG, Neo-Geo, GB, Lynx, Mac. IEL. 089/1403732

Suche F. F. GUY (jp. od. us.) wenn mgl. mit CD, Verp. u. Anl. Tel. 09720/408 Christian Maassen

Tausche, verk., Super Nintendo Spiele, habe z.B. Fatal Fury, Road Runner u.v.m., Christian Friedrich, Stellan-Zweig-Str. 26, 5450 Neuwied 12. Tel. 02631/71146

Tausche mein Road Runner US gg. Euer Tiny Toons oder Castlevania, tausche auch def. Module. Tel. Heiko 07054/7196

Verk. Super NES dt., S. Contra + WWF + St. Mario, Street Fighter II, OfZero, Joypad, Ada für 600 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche, kaufe, verk., Super NES-Spiele, h. Uncharted Waters, Star Fox, Big Run, G. Lemmings, Axel, usw., suche neue und Spiele. Tel. 0791/43611 ab 16.10 Uhr

Kaufe, tausche ständig Spiele für SF, suche v.a. neue Titel, zahle gut, suche S. Thif4, Gleylancer, Battletoads, S.S. 2 u.a. 1. h. Tel. 06271/71281 od. 5873

Verk. Ghouls'n Ghosts, Magical Ou Pilotwings, Super C., 60-80 DM, verk. für N. Pirates 80 DM für Player Tennis 43 DM. 07271/51751 Stefan

Super NES dt., 2. Joypad, Supercon 2, S. Prob., 90 %, Super Mario Kart 91 %, S. Mario World, NP 600 DM, VB 370 DM. 09522/3152 Dani

1. Fam. Club, Infos-Zeitung, Tips, Taur Videos, Streetfighter, CD's jp. Infos, kurzum muss, Infos: Maier G., Kasernstr. 37, A-4 Ried/Innkreis

Suche SNES + Module, und ganze Bestände Sammlungen, sowie Mega Drive, Sp., Neo C. GB, NES, Sega Master usw. Tel. 04521/71 ab 18 h

Tausche, verk. Super Tennis, Zelda III, S. Soccer alle dt. Tel. 05376/1222

Verk., kaufe, tausche, Super NES und Spiele. Tel. 0431/92217 Marc

Verk. amerik. Super NES, 3 Joypads, 10 Moc S.F. II, S.M. Kart, Desert Strike, C. III, Actio Pro nur kpl. FP 1100 DM. Tel. 089/56854/19 h

Suche Super NES Module, kaufe oder tausche Street Fighter II, R. Type, Super S., st. auch GB-Module. Tel. 07022/62052

Stop Nürnberger. Tauschpartner für St. Module in Nürnberg und Fürth ges., Tel. 318 Jörg

Verk. Final F. M. Quest 70 DM, US-Vers., TMHT 125 DM, Amiga z.B. SS2 30 DM u.a. 04956/807

Kaufe alle Spiele fürs Super Nintendo, f. G.B., Game Gear, Lynx. Tel. 02307/6153/

Verk. Sim City (SNES, DT) für 87 DM Tausch gg. Parodius o. Super Prob. Alain Bl. Leipziger Str. 48, 7530 Pforzheim 07231/6

Verk. Super NES US 60 Hz, 1 Pad, 1 Jo und Spiel, Topracer, für 250 DM, Harald Sudetenstr. 12, 8963 Wollenhöfen 3

Verk. folgende Super NES Spiele: Mario F-Zero, Super S., Super Wrestling Mania, S. Fighter je 70 DM. Tel. 04542/89297

Kaufe, verk. Neo. SNES Module und Kons. Tel. 02151/302320 ab 19 h

Tausche, kaufe, verk. für alle Systeme (a. NES, Master 4S, G. Gear) suche für Neo-Viewp. Ant Off, suche amerik. Turbo Duo. 1. h. 089/4701827

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine Super NES, Neo-Geo, Gamegear, GB, NES, MS. Kaufe auch ganze Bestände. 089/1403732

Verk. nw. dt. SNES mit 2. Dauerfeuerjoyp Univ. Adapter und 7 Spiele (J.C. Tel. Parodius, St., 2. Mickey Mouse, für 790 DM über 1100 DM.) Tel. 07351/21391

Verk., tausche, kaufe Super Nintendo Games habe z.B., Starfox, Batman, Bubsy usw. mch an. Tel. 04489/6225 nach 19 h

Verk. NES-Nintendo mit 3 Spielen z.B. T. f. 199 DM, Deichen, O-2380 Barth, Goeth 4, Tel. 038231/2993

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe Tausch Sega-Mega-Drive-Spiele Super Nintendo-Spiele oder kaufe die S. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk.-(kaufe) tausche für NeoGeo, MD, SNES, biete Mercs, Alien Storm 50 DM, Star 2+3, Shining 70 DM u.v.m. wer ver NeoGeo Module gg. Bez. Tel. 0221/5903

Suche Neo-Geo Spiele aller Art, habe Tausch, Sega-Mega Drive Spiele oder S. Nintendo Spiele oder kaufe die Spiele. 09193/5865 abends ab 18 h

Verk. für Super NES: Super Soccer 60 Super Tennis 60 DM, Pilotwings 60 DM, 70 DM, alles dt. Module. Tel. 02256/1319

Verk. MD Drive, SNES Games z.B. R- Alien III, Wonderboy V, Football, u.v.m., sche auch, suche Parodius, Starwars, Cont Tennis, verk. auch Lynx. Tel. 05541/6700 ab 18 h

Telefon:

PLZ/Ort:

Strasse:

Absender

Name/Vorname:

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Ich besitze einen Computer:

☐ Ja

☐ Nein

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.
Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

80133 Haar

Bitte
frankieren
50 Pfennig

Widder
21. März
bis 20. April

Nach dem Motto
"Kämpfen und Siegen"

tegt der Widder von Level zu Level und zerbrutzel Pixel-Alients. Mit zeitintensiven Adventures, schwierigen Strategiespielen oder niedlichen Jump'n Runs kann man den hippesten Widder nur erschrecken. Ausdauer ist ein unbekanntes Wort – nur kurzweilige Hardcore-Action lockt den kühnen Widder vor den Monitor. Kein Wunder, der Widder wird vom Kriegergott Mars beherrscht und ist entsprechend rücksichtslos und

waghalsig. Die Veteranen unter den Widdern flogen schon im Strampelzug mit Carol Shaws VCS-Actionhammer River Raid diverse Kampfeinsätze und sind mit Rambo und Commando auf dem C64 aufgewachsen – das prägt.

Was spielt der Widder?

Amiga:
Game Boy:
Mega Drive:
MS-DOS:
Super Nintendo:
Turrican
mit Cheat
Nemesis 2
Desert Strike
Comanche
Axelay

Hardware-Vorlieben hat der Widder nicht – sind viele Action-Titel verfügbar, ist er zufrieden. Der Widder ballert nur ungern im stillen Kämmerlein, moderne Spielhallen voller Hi-Tech-Equipment sind sein Revier. Man findet ihn meistens im Pilotensessel eines Hydraulikmonsters wie Afterburner oder Galaxy Force. Widder sind Extremoptimisten, und sehr spendabel.



Der Automat auf diesem Bild macht jeden Widder richtig wild

Gut munkeln im Dunkeln



Der Barkeeper unseres Vertrauens gibt ungebetene Ratschläge.

Veil of Darkness

Blutsauger sind in. Der kostbare Lebenssaft wird geschlabbert und geschlürft, daß selbst den alteingesessenen Vampiren in Transsylvanien angst und bange wird. Auf ein ganz abgebrühtes Subjekt der ausgestorbenen geglaubten Saugergattung trifft der erschrockene Spieler in *Veil of Darkness*. Dort hält der lokale Fürst der Finsternis gleich ein ganzes Tal im eisernen Würgegriff und hegt die hilflosen Einwohner als leicht zugängliche Blutbank.

Wir stolpern natürlich mal wieder rein zufällig in den von Programmiertruppe der Event Horizon angerichteten Schlammassel. Das heißt, unser Flieger stürzt termingerech ab und wir sitzen zwischen all den Zombies, Werwölfen und Vampiressen lest.

Die Jagd auf die Untoten findet auf einem zweigeteilten Bildschirm statt. Oben wandelt der Soloheld durch ein isometrisches Jammertal, unten wird alles Wissenswerte zur Person geliefert. So erlahrt Ihr, wie viele Hitpoints dem Nachwuchs Van Helsing noch in der Blutbahn verbleiben, was für schnuckelige Sächelchen im Rucksack schlummern und welche Mordinstrumente wir gerade parat halten. Wer es ganz genau wissen will, der verschiebt mit der Maus den Charakterbildschirm über die ganze Monitorbreite und darf dort wichtige Informationen abfragen. Hier erfahrt Ihr, unter welchem Zauberspruch der namenlose Held geradesteht und welche Gegenstände sich wo an seinem Körper befinden.

Geht es um Blut und Innerequotienten pro Quadratpixel, läßt *Veil of Darkness* die Schockerkonkurrenz um Sargnagellänge hinter sich. Man fühlt sich unversehens in ein Horror-Movie der untersten B-Klasse versetzt: Die Grafik ist knallig und plakativ, die Musik schräg schizoid und alle Darsteller haben einen gewaltigen Hau in der sinistren Birne. Der Gruselfreund mag bei soviel Atmosphäre wohlwollend über einige spielerische Schwächen hinwegsehen. So

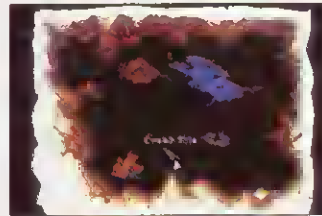


sagt mir das "Reizwort"-System überhaupt nicht zu. Wer im Eifer des Gefechts ein einzelnes wichtiges Wort übersieht, hat Pech gehabt und darf alles noch mal abklappern und alle Gespräche erneut führen. Das macht auf Dauer den härtesten Zombie weich. Wenn man unbedingt ein Adventure mit Rollenspielelementen würzt, dann bitte ein vernünftiges Kampfsystem und kein stupides Icon-Geklicke. Dank dem netten Äußeren darf ich trotzdem zum Kauf raten.

Gut ausgerüstet:
Der geräumige
Rucksack unseres
Helden.



Tal der Verdammnis:
In Wald und
Wiese unterwegs.



Die Gruselstory entaltet sich in einer schräg von oben betrachteten 3-D-Perspektive. Der Held wird mit der Maus gesteuert, Türen öffnen sich wie von Geisterhand. Wichtige Gegenstände im Spiel werden auf Wunsch vergrößert dargestellt. Verlassen wir den Raum, lädt eine neue Grafik. Wollt Ihr von einem Handlungsort zum

nächsten wandern, genügt ein Klick auf eine mitgelieferte Übersichtskarte. Wege im Dungeon werden automatisch kartographiert. Auch die Dialoge sind weitgehend automatisiert, Ihr habt jedoch die Möglichkeit, andere Charaktere mit bestimmten Schlüsselwörtern zu reizen. Fehlt Euch das passende Wort, gibt's eben keine Antwort.

Der Echtzeitkampf wird in drei Schwierigkeitsstufen geboten. In jedem Fall klickt Ihr auf das passende Hand-Icon Eures Helden, der dann automatisch zuhaut. Ihr kämpft gegen Geister, Schatten, Phantome, Irrlichter und allerhand anderes Personal der ewigen Computernacht. ww



Rhesus negativ:
Die Bluttransfusion
ging voll daneben.

Genre: Adventure
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: SSI

MS-DOS 61%

Grafik: 58% Sound: 37%
Schwierigkeit: leicht
Minimat: 286er mit 16 MHz,
640 KByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster,
Roland, Adlib, Maus
Geplant für: -

Flotter Dreier



Rückzug: Nach jedem Punkt wandert der Ball in gegnerische Hände.

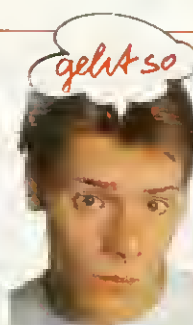
Jordan in Flight

Electronic Arts ist mittlerweile weltweit sportspielberühmt. Vor allem der Videospiel-Division hat's die Körperertüchtigung angetan. EA-Fitness auf Modul ist dementsprechend zahlreich im Angebot. Im Computerspielbereich kam EA jedoch nie so recht aus den Startblöcken: Bis auf *John Madden Football* und das betagte *PGA Tour Golf* gab's bisher kaum Highlights. Anno 1993 kaufte sich EA den weltbesten Turnschuhträger Michael Jordan, der nebenbei auch etwas Basketball spielt und schneiderte dem Meister ein

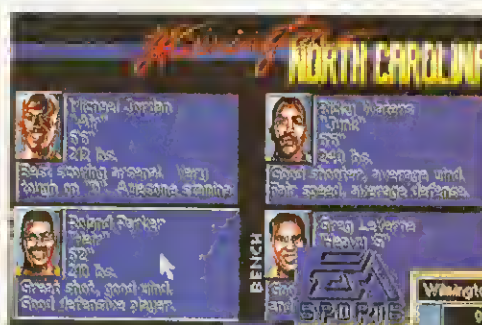
Computerspiel auf dem gebräunten Leib.

In *Jordan in Flight* schlüpft Ihr in die Rolle des schwarzen Recken und spielt natürlich Basketball. Dabei kämpft Ihr Euch entweder durchs Turnier oder übt während eines Freundschaftsspiels die Steuerung. Gespielt wird "3 on 3". Zwei Mannschaften zu je drei Spielern prügeln sich um die braune Melone und bewerten unter Zeitdruck lediglich einen Korb. Hat eine Mannschaft gepunktet, sind die Gegner dran. Ihr steuert Michael Jordan über das 3-D-Parkett

Die Regel ist alt und hat sich unzählige Male bestätigt: Tolle Grafik macht noch lange kein gutes Spiel. Auch *Jordan in Flight* bestätigt leider diese Binsenweisheit. Zwar flitz das Super-VGA-Parkett hübsch fix über den Bildschirm und die verschiedenen Spieler-sprites sind alle hervorragend animiert – der spielerische Tiefgang und die mäßige Steuerung bleiben dabei allerdings auf Amateurniveau stecken. Wir knabern uns durch ein einziges "3-on-3"-Turnier, steuern ständig



denselben Spieler und dürfen lediglich vier taktische Varianten erproben. Im Endeffekt beschränkt sich die Korbhatz auf ein wenig Knöpfchen-drücken und zuschauen. Basketball-Freaks werden "echte" Spielmodi und Freiraum für taktische Spielvarianten vermissen. Anfänger werden schon eher Freude dran haben, aber nach einigen Stunden unter heftigen Motivationsproblemen leiden. Kurzum: Ein augenscheinlich "schönes" Spiel mit vielen spielerischen Mängeln.



Vor jedem Spiel und während der Auszeiten dürft Ihr Eure Mannschaft neu formieren

(wahlweise auch in SVGA). Eure beiden Mitspieler und ein Ersatzmann dürfen vor Spielbeginn ausgesucht werden. In der Offensive stehen dabei vier vorgegebene Angriffstaktiken zur Wahl. Auf Knopfdruck paßt oder schleudert Ihr den Ball in Richtung Korb. Seid Ihr in der Defensive, ver-

sucht Ihr via Knopfdruck den Ball zu stibitzen. Um Korbwürfe abzuwehren, genügt es, Michael Jordan in der Nähe des Korbes einfach hochspringen zu lassen.

Alle Spielzüge dürfen mit einer Kamerafunktion mitgeschnitten und später wieder angeschaut werden. Nach Spielende warten zudem Statistiken auf den Zahlenfreak. *kn*




Es genügt ein Knopfdruck: Misfer Jordan locht auf vielfältige Weise ein.

Genre: Sport
Herseller: Electronics Arts
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Electronics Arts

MS-DOS 55%


Grafik: 76% Sound: 61%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, VGA, 2 MByte
Unterstützt: SVGA, Joystick, Soundblaster
Geplant für: -



Jetzt geht's ab! Mit den drei neuen genialen Grafik-Programmen von Micrografx. Für Spaß und Action. Mit grellen Farben und starken Formen. Du willst es wissen? Dann ruf an und besorge Dir die Infos. Unter den ersten 500 Anrufern verlosen wir*: Konzertkarten nach Wahl, CD's, T-shirts, Baseballcaps... Oder hol' Dir die Teilnahmekarte bei Deinem Softwarehändler.

*Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

G·E·W·I·N·N·S·P·I·E·L
KONZERT 10x2 KARTEN!
089/24711.104



MICROGRAFX WINDOWS DRAW · Windows Draw ist das unglaubliche Mal- und Zeichenprogramm für begnadete Bilder ohne Ende.

MICROGRAFX PHOTOMAGIC · Das magische Photostudio für den PC macht aus Photos ein echtes Ereignis.

MICROGRAFX WORKS · Für alle, die mehr wollen: Diagramme, Illustrationen, Bildbearbeitung, Photo-Show und ClipArts – fünf Module in einem Programm.

MICROGRAFX · Studiosoftware für Kreativität und Karriere

GCS

Gesellschaft für Computertechnik und
Softwareentwicklung mbH

Irmintrudisstr. 3-7 • 5300 Bonn

Tel. 0228 / 69 69 21 - 22
Fax 0228 / 63 08 72

Händlertelefon 0228 / 69 01 82
Händlertelefax 0228 / 69 02 09

Mo.-Fr. 10-13 u. 14-18 Uhr; Sa. 10-14 Uhr

Mailbox

• 24 Leitungen
• 1.200 - 14.400 Baud
• Tel. 0228 / 63 08 72
• 69 87 01
ISDN 0228/9810701

Multimedia und Soundkarten

Roland Keyboard's	a.A.
Roland MPU-IPC-T-1	389,- DM
Roland LAPC-1	795,- DM
Roland SCC-1	895,- DM
MOX-Midi-Card	198,- DM
Adlib Gold 1000	449,- DM
SoundBlaster Pro 3 engl.	289,- DM
SoundBlaster Pro 4 deut.	399,- DM
SoundBlaster Pro 16	549,- DM
SoundBlaster Midi-Adapter	69,- DM
SoundBlaster Developer Kit	169,- DM
WaveBlaster	399,- DM
SC-7 mit Ballade light Win	799,- DM
Sound Impression Win	298,- DM
Digitales Tonstudio *.wav	579,- DM
FAST Videomachine	659,- DM
VideoBlaster	799,- DM
VideoBlaster +	799,- DM
JPEG (für VideoBlaster +)	419,- DM
Miscan (OCR für Noten)	798,- DM
CCU-1 Editor	298,- DM
Cakewalk Pro	499,- DM
Cakewalk Pro Win	699,- DM
Ballade Sequenzer	399,- DM
Ballade für Windows	459,- DM
Ballade für SCC-1	489,- DM

Radio PC-Karte

8 Bit Karte (Stereo) / Suchlauf / Lautsprecher
7 KB resid. Software / deutsches Handbuch
Weitere Multimedia-Produkte auf Anfrage!

Mainboard's (mit 256 KB Cache)

DX2-66 Mhz EISA 1799,- DM ISA 1499,- DM
DX -50 Mhz EISA 1559,- DM ISA 1249,- DM
DX -33 Mhz EISA 1299,- DM ISA 899,- DM

Der Hit! (Cyril-Board's mit 64 KB Cache):
486 DX 33 Mhz 659,- DM
486 SX 33 Mhz 559,- DM

ISDN

PC-Karte 64 Kbit/s / V.110
Fossilreiber (über 7.500 cps)
mit Btx Win +100,- DM
mit Btx DOS + 50,- DM
899,- DM

ZyXEL-Modem U-1496ETM ext.

bis 57.600 bps, 1.200-16.800 bps, FAX senden und empfangen, G3, FAX-Class II, MNP2-5, V42, V42bis, V21, V22, V22bis, V23, V23ter, V29, V32, V32bis, V32ter, EPRM, Service, 2 Jahre Garantie nur **799,- DM**
ZyXEL U-1496ETM ext. **999,- DM**
wie U-1496E, jedoch 19.200 bps und CELP-Mode

Postzugelassene Modems

Telelink Modems IMS 08 mit BZT
Dateline V.32bis **999,- DM**
Faxline Iine V.32bis + FAX **1099,- DM**

CPV Modem

Delta 14.4 Fax **879,- DM**
bis 57.600 bps, 1200-14400 bps, FAX senden und empfangen, G3, FAX-Class II, MNP2-5, V42, V42bis, V21, V22, V22bis, V23, V23ter, V29, V32, V32bis, V32ter, EPRM, Service, 2 Jahre Garantie nur **799,- DM**
(Externes oder internes Modell zum gleichen Preis!)

nur in Verbindung mit Modemkauf:
Seriell Kabel 25pcpl. 16,- DM TAE 12,- DM
Faxsoftware Winfax lite 30,- DM Pro 190,- DM
Btx Decoder Windows 138,- DM DOS 179,- DM

Anmietung / Installation von Mailboxen auf Anfrage!

Festplatten

Seagate 125 MB, 3 1/4", AT-Bus	449,- DM
Maxtor 213 MB, 3 1/4", AT-Bus	779,- DM
Seagate 452 MB, 3 1/4", AT-Bus	1.399,- DM
Seagate 1.05 GB, 5 1/4", SCSI	2.599,- DM
Microplot 1.9 GB, 5 1/4", SCSI	3.999,- DM

Lieferungen per Post-Nachnahme oder Vorkasse. Euro-Scheck bis 400,- DM. Ausland Vorkasse. Preise zzgl. Versandkosten. Alle Artikel nur solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen sind jederzeit vorbehalten. Lieferung zu unseren AGB.
*Betrieb im Netz der Telekom bei Strafe verboten! ** wie *1, jedoch BZT-Zulassung beantragt, später Kartenaustausch!

Onkel Toms "Hut"



Wo laufen sie denn? Unsere Spieler steuert der Computer.

Tom Landry Strategy Football

Lizenzen locken. Merrit griff sich den Hall-of-Fame-Coach Tom Landry, der bis Mitte der 80iger Jahre die Dallas Cowboys anführte.

In Tom Landry Strategy Football wird ausnahmsweise nicht direkt ins Spiel eingegriffen. Ihr tretet hingegen an die Stelle des Coaches, der seinen Mannen sagt, wo es langgeht. Via Modem darf ein Kumpel Eure Gegner coachen.

Zu Beginn sucht Ihr Euch die passende Mannschaft aus und steigt je nach Belieben in die Liga oder gleich in die Playoffs ein. Während des Spiels ist es Eure Aufgabe, die richtigen Spielzüge (Playcalls und Formationen) auszuwählen. In der "Offense" stehen Euch dazu mehrere Paßmodi und Runs zur Verfügung. Zudem habt Ihr Euch für den primären "Receiver" zu entscheiden. Die Spielzüge selbst darf man von der Seite bewun-

dem und im nachhinein, dank Replay-Funktion, genau studieren.

Natürlich gibt's Auszeiten, in denen Spieler ausgetauscht oder Spielstände gespeichert werden.

Genre: Strategie

Hersteller: Merit

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Merit

MS-DOS 48%

Grafik: 46% Sound: 30%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA, Maus

Unterstützt: Adlib, Soundblaster

Geplant für: Amiga

Tom Landry bietet gegenüber anderen Strategiespielen mit sportlichem Hintergrund ein gänzlich neues Konzept. Anstatt, wie zum Beispiel im *Bundesliga Manager Pro*, das gesamte Management einer Mannschaft zu übernehmen, haben wir in Tom Landry lediglich die Aufgabe,



(Training, Spielerkäufe, etc.). Footballfans halten sich besser an *Front Page Sports: Football*.

GALAXY

MEGA DRIVE

Fatal Fury e	109,-
Final Fight CDi	129,-
Golden Axe 3 CDi	129,-
Menacer e	149,-
PGA Tour 2	109,-
Sewer Shark CD e	129,-
Splatterhouse 3 e/	109,-
T.M.N.T.d	119,-

GAME GEAR

Chakan e	69,-
Evander Holyfield e	69,-
Prince o.Persia d	79,-
Shinobi 2 e	69,-

ATARI/AMIGA

Body Blows	89,-
Chase Engine	79,-
Creepers	79,-
Flashback	99,-
Lemmings 2	79,-

GAMEBOY

Backd d	69,-
Mario Land 2 e	59,-
Mega Man 3 e	59,-

ACE

Acas over Europe	??
Eye of Behold 3	??
Creepers	89,-
Ringworld	119,-
Soundblaster 16asp	529,-
V for Victory 3	109,-
Wizardry 7 d	119,-

IBM

Empire Deluxe	109,-
Lemmings 2	109,-
StrikCommand	129,-
Ultima 7/2	129,-
X-Wing e	99,-

PC ENGINE

Crest o.Wolf SC	109,-
PC Kid 3	109,-
Winds o.Thund	119,-

SURFAMICOM

Bombeman	April
Desert Strike d	119,-
Micky Mouse d	139,-
Parodius d	139,-
Star Fox e/Ad	139,-
Star Wars d	139,-
Try Toons d	139,-

TURBO DUC

Battle Lode Runner	109,-
Dung Explorer 2 SC	109,-
Rainbow Island SC	119,-

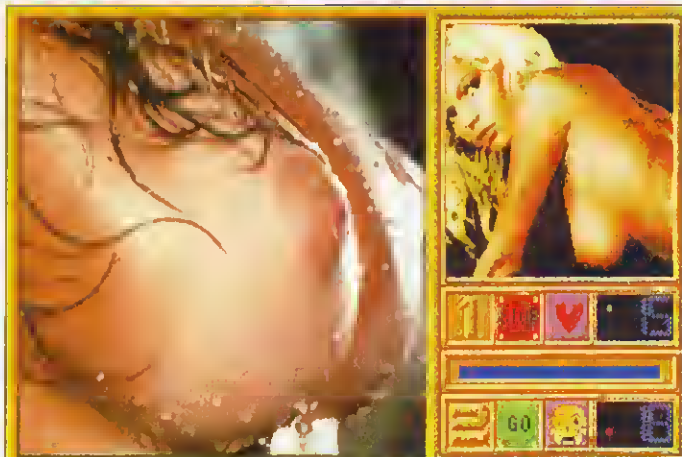
089/7605151

089/7470689

Plinganserstr.26 8000 München 70

BTX-Galaxy[®]
Telefon 089/7605151
Telefax 089/7699024
Inh. Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung: Japanisch
e/Englisch d/Deutsch
Händleranfragen erwünscht

Mama!



Beste Grüße aus Balkonien: Wir haben wieder ein Motiv entblättert.

Penthouse Hot Numbers

Ob "Playboy", "Penthouse", "Blitz-Illo" oder "Wochenend": Nackte Mädels auf bunten Seiten finden reißenden Absatz. Zwischen den heißen Blättern muß jedoch differenziert werden: Managerferkel lesen den edlen Hochglanz-Playboy oder das "Penthouse-Magazin", der gemeine Troll von nebenan greift zu den "St. Pauli Nachrichten" oder zieht sich die "Super Möpse" rein.

Magic Bytes schnappte sich einige der süßen "Penthouse-Mädels" und spann ein kleines Spiel um die Digi-Damen. Das sehr stark an Magic Bytes "Blue Angel" erinnernde Spielprinzip bietet dabei nichts neues: Das selbe Spiel, die neuen Damen. Wir sammeln gegen einen Freund oder den Computer Steinchen mit Zahlen ein, die uns entweder Punkte bringen oder abziehen. Der eine Spieler darf seinen Cursor nur waa-gerecht, der andere nur senk-

recht bewegen. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Punkte vorzeigen kann. Ist ein Level vollbracht, erstrahlt eine der zahlreichen Digi-Maids, die sich hinter den Steinchen verbarg, in vollster Üppigkeit. *kn*

Genre: Denkspiel

Herseller: Magic Bytes

Zirka-Preis: 50 Mark

Testmuster: Magic Bytes

MS-DOS 28%

Gratik: 21% Sound: 18%

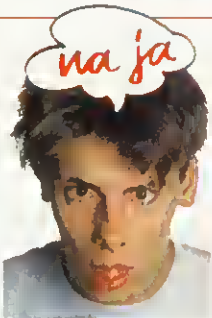
Schwierigkeit: leicht

Minimal: XT mit 8 MHz, VGA

Unterstützt: Adlib

Geplant für: Amiga

Man sollte es nicht glauben, aber Magic Bytes besitzt doch glatt die Frechheit, ihr fünf Jahre altes "Blue Angel" zu nehmen und lediglich neue Mädels (anstatt Roboblech nun Muskelfleisch) hinter die Blöcke zu klat-schen. Das Spielprinzip ist dabei denkbar einfach und genauso belanglos. Musikalisch nervt ständig derselbe Song, grafisch haben wir auch schon Besseres



gesehen. Die zahlreichen Damen hätte man in Hinblick auf heutige Grafik-Standards wesentlich schöner digitalisieren können (zum Beispiel in Super VGA). Dank der ohne Zweifel ras-sigen "Penthouse-Mä-dchen" sprüht doch noch ein kleiner Funke Erotik vom Bildschirm. Das Spiel selbst wird dabei jedoch zur belanglosen Neben-sache und nervt gewaltig.

AUSTRIA HARD & SOFT

***** SPIELE FÜR *****

PC's AMIGA & ATARI ab 119,-
SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-
GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-
Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

Junge Fahrer sind für Sicherheit.



Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer.

„Kein Henker am Lenker“ ist ihr Slogan. Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer, Am Pannacker 2, 5309 Mendenheim

☐ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial!

Abender:

NEU

Competition PRO[®] PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

• Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.



Keine Panik!
Die Competition PRO Joysticks bleiben dem Amiga, Commodore und Atari natürlich treu.

DYNAMICS[®]

Dynamics marketing GmbH Hamburg

Hol Dir den **POWER** Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 28

☒ **Ja,** ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Stiebox

Witz komm raus



Geekwad Gamer hat nichts zu lachen – wir auch nicht

Wacky Funster's !

Geekwad Gamer, der gemeine Spieler von nebenan, wird dank einer mittelschweren Computerkatastrophe in das Spielkönigreich gebeamt. Eure Aufgabe ist es, fünfeinhalb Spiele zu bestehen, um das krisengeschüttelte Königreich zu retten.

In *Ping* tretet Ihr gegen vier abgefahrene Gegner an und müßt sie in einem Pong-ähnlichen Spiel schlagen. *Rambi* vs. *Blambo* wartet dagegen mit einer zünftigen Ballerei auf. Ihr schießt mittels mausgesteuertem Fadenkreuz entweder als Tierrächer Rambi oder Muskelprotz Blambo auf Jäger, Umweltverschmutzer, Stinktiere und arme Delphine. Tierquäler kommen in *Roadkill* auf ihre kranken Kosten. In diesem 3-D-Rennspiel überrollt Ihr massenweise Wiesel und Hühner oder ballert mit Raketen Rokeromas und Rotwild aus dem Bild. Als *Streetfighter*-Clon kommt *Big Guys with Muscles* auf den Prügelfanzu. Auf

Knopfdruck spritzt Ihr Eurem Gegenüber Farbe ins Gesicht oder rammt ihm den Boxhandschuh in den Magen. Zu guter Letzt begeben Ihr Euch in die Blutbahn eines mächtig mutierten Bodybuilders und habt dessen Anabolica hinfortzuboxen – Steroids. *kn*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Tsunami

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Tsunami

MS-DOS 22%

Grafik: 34% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KByte RAM

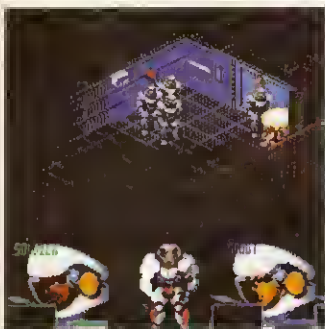
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Maus

Geplant für: –

Tsunamis *Wacky Funster's!* steckt, laut Anleitung, in Sachen Witz und Originalität jedes andere Computerspiel in die Tasche: "Die Nackte Kanone unter den Computerspielen" wirbt die Packung. Ein Lachkrampf stellt sich dabei nicht mal ansatzweise ein. Vielmehr schleudern wir von einem Spielkoma ins nächste. Miserabelste Technik, teilweise erschreckende



Grafik und morbider Sound lassen den Humor nicht aus den RAMs. Die träge Steuerung und die wahrlich beknackten Ideen geben den wenigen witzigen Parts den Rest. Lediglich Freunde härtester Satire, die über ungewollte Qualitätsmängel schmunzeln können, sollten reinschauen. Normale Computerspieler lassen besser die Finger von *Wacky Funster's!*



Shadowlands

Krisalis' *Shadowlands*-Nachfolger gibt auf PCs leider nur eine mäßige Figur ab. Trotz 256-Farben-VGA sieht die Grafik um einiges schlechter aus, als auf dem Amiga und ruckelt abscheulich. Musikalisch gibt's außer einigen Effekten und dem Titelsong nichts zu hören. So bleibt ein spielerisch durchgestyltes SF-Rollenspiel mit spannender Story und witziger Perspektive, das technisch jedoch nicht mehr zeitgemäß ist. *kn*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 42% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel



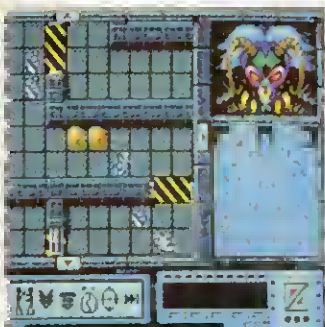
Darkseed

Tief in die Abgründe der Dark Fantasy führt uns Cyberdreams *Darkseed*. Für die entsprechende Gänsehaut sorgen auch in der Amiga-Fassung die Ekelgrafiken von Surrealist H.R.Giger. Wer das recht ansprechende Abenteuer bestehen möchte, sollte schon mal 6 Mega auf seiner Festplatte bereithalten und so die unschönen Ladezeiten von Diskette vermeiden. Visuell und soundtechnisch gleichen sich beide Versionen wie ein Alien-Ei dem anderen. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Cyberdreams
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 66%

Grafik: 73% Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel



Space Crusade

Das Brettspiel ist so leicht verständlich und kurzweilig, daß auch bei den Computerversionen kaum etwas schiefgehen konnte. Das Amiga-Vorbild erfreute vor einem Jahr den Tester und auch die aktuellen MS-DOS-Marines können strategisch und technisch überzeugen. Warum man nicht gleich auch die Datendiskette konvertiert hat, bleibt allerdings das Geheimnis von Gremlin. Ein unkompliziertes Spiel mit erstaunlich vielen Möglichkeiten. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 65% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel



Nigel Mansell

Alle Achtung! Auf dem ST sieht Gremlins *Nigel Mansell* genauso farbenfroh aus, wie auf Commodores Freundin. Leider ruckelt's jedoch etwas mehr. Musikalisch ging die Formel-1-Hatz voll in die Hose: spärliche und zudem schlechte Effekte lassen uns allzu schnell den Ton gänzlich abdrehen. ST-Fans mit Rennambitionen sollten mal reinschauen – an die Lotus-Reihe kommt *Nigel Mansell* jedoch nicht mal ansatzweise ran. *kn*

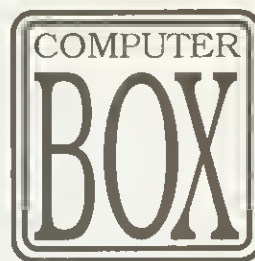
Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST 49%

Grafik: 62% Sound: 16%
Schwierigkeit: leicht

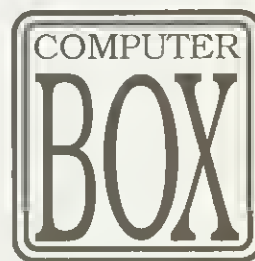
?

WO
GIBT
ES
DIE
MEISTEN
PC-SPIELE



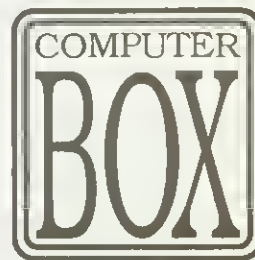
?

WER
HAT
DIE
MEISTEN
AMIGA-
SPIELE



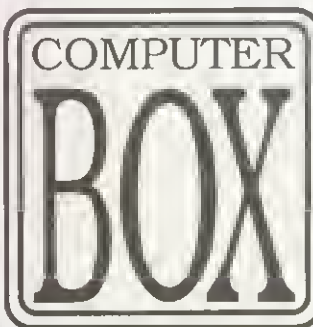
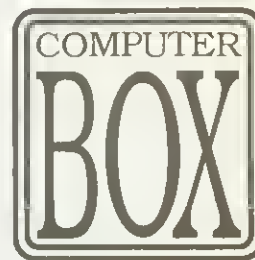
?

WER
FÜHRT
GRAVIS
UND
THRUSTMASTER
JOYSTICKS



?

WER
HAT DAS
SCHNELLSTE
AMIGA
REPARATUR-
SERVICE



Bei Spielen

Nr. 1

in Österreich

1100 Wien, Gudrunstr. 158, Tel.: (0222) 602 26 18

1030 Wien, Fasangasse 16, Tel.: (0222) 78 35 03

LADENVERKAUF 2x IN WIEN
POSTVERSAND – ÖSTERREICHWEIT

Geben wir's doch zu: Wie Eva im Garten Eden sind auch wir geneigt vom Baum der (Computer)-Versuchung zu naschen. Futterten die biblischen Vorväter genußvoll an verbotenen Äpfeln, ereilt den Techno-Fan von heute der Lockruf einer amerikanischen Firma, die das verheißungsvolle Obst im Wappen führt: Apple. Ob Amiga-Eigner, PC-Besitzer, ST-Fan oder gar C-64-Oldie – gerne schielen wir in Nachbars Garten zu Apples Multimedia-Flaggschiff.

Die Faszination Macintosh ist verständlich. Fluchen und zetteln die meisten Computer-

Anwender über unverständliche Befehlsketten, karge Eingabe-Optionen und umständliche Bedienung, kommt aus dem Munde des Mac-Eigners kaum eine Klage. Wird auf einem DOS-Computer schon die Installation eines neuen Programms zum Hindernislauf, klicken sich Mac-Enthusiasten gemächlich durch komfortable

Menüs und Icons. Freilich ist ein Apple-Rechner etwas teurer als die Konkurrenz. Außerdem steht der Mac in dem Ruf, über ein recht karges Spieleangebot zu verfügen. Geprägt wird dieses schlichte Urteil durch den, völlig falschen, Gedanken, daß der Mac ja ein stumpfer Arbeitsknecht sei. Die grafische Benutzeroberfläche

sei besonders gut geeignet um Layouts zu erstellen und Texte zu bearbeiten – so die landläufige Meinung. Völlig zu Unrecht, denn in den letzten Jahren haben – klammheimlich – zahlreiche Softwarefirmen viele bekannte Spiele für den Macintosh umgesetzt. Zudem sind mit der neuen Rechnerserie die Einstiegspreise gewaltig gesunken. Wir haben uns die Firma Apple, den Mac und die Spielesituation etwas genauer angeschaut. mh

Süßes Fruchtfleisch



Viele halten Apples Macintosh für einen reinen DTP-Knecht. Aber auch für den Mac gibt's feine Spiele, die für Spaß und Spannung sorgen. Wir schauen uns den Mac, die Firma Apple und die Spieleangebote genauer an.

Historisches

1976 erblickte der erste Apple-Computer, der Apple I, auf einem Küchentisch das Licht der Welt. Ort des historischen Moments war nicht etwa das sterile High-Tech-Labor eines Elektronik-Konzerns, sondern die Hinterhofgarage zweier Techno-Freaks: Steven Jobs und Stephen Wozniak.

Ein Jahr später verließen Jobs und Wozniak ihre Garage und legten mit dem Apple II den ersten Grundstein für den Erfolg. Das Markenzeichen: Der berühmte abgebissene Apfel. Der Apple II war damals eine echte Computerrevolution. Immerhin war die Ausstattung des Apple II mehr als üppig: Satte 24 KByte RAM, ein 6502-Prozessor, Anschluß für einen Datenkassettenrekorder und die mitgelieferte Programmiersprache BASIC. Aber erst 1978 gelang Apple, dank der Erfindung der formatierbaren Diskette nebst passenden Laufwerk, der Durchbruch. Der Nachfolger zum Apple II, der Apple II+, wartete mit einem Diskettenlaufwerk,



Der Anfang: Auf dem Garagentisch entsteht der erste Apple-Computer

48 KByte RAM und einem neuen BASIC auf. Die Entwickler-Mühe und ungezählte Nächte, in denen die Lötcolben glühten, zahlten sich aus. Bis 1979 verkaufte Apple rund 45000 Computer. Aus den Garagenbastlern Steven Jobs und Stephen Wozniak wurden Millionäre.

Zwischen 1981 und 1983 werden an der Apple II-Serie eine ganze Reihe Veränderungen und Verbesserungen vorgenommen. Es erscheinen beispielsweise der Apple IIc (tragbar) und der Apple IIe. Letzterer mit 64 KByte RAM-Speicher und 80 Zeichen/Zeile-Darstellung. Im Taumel des Erfolgs – Apple war an die Börse gegangen und aus den



Vom Bastler zum Multimillionär: Steven Jobs (rechts) und Stephen Wozniak (links)



Glücklos: Trotz grafischer Benutzeroberfläche hatte Lisa keinen Erfolg.

"einfachen" Millionären wurden Mehrfachmillionäre – kriegten sich die Apple-Gründer furchtlich in die Haare. Stephen Wozniak verläßt kurzerhand die Firma und bastelt seitdem an elektronischem Spielzeug und programmierbaren Fernbedienungen. Der Pepsi-Manager John Sculley übernimmt, von Steven Jobs in die Firma geschleust, das Apple-Ruder.

1984 stellt Apple den Macintosh vor. Trotz des genialen Grundkonzeptes der grafischen Oberfläche schleppte sich der Mac dahin. Erst nach Anlaufschwierigkeiten setzte sich der Mac schließlich durch.

Ein Jahr später verläßt auch der zweite Gründungsvater die Firma. Steven Jobs wirft nach zahlreichen Zwistigkeiten mit Aufsichtsrat und John Sculley das Handtuch und gründet seine neue Firma: NeXT. In den Jahren 1985 bis 1990 wurde der Mac weiter verfeinert. Netzwerkfähig, mit Laserdruckern verbandelt, mit SCSI-Schnittstelle im Duett mit Scannern, optischen Laufwerken erobert sich der Macintosh seinen Platz im Desktop Publishing-Bereich. Ende 1990 schraubt Apple die überhöhten Preise herunter und stellt erstmals Low-Cost-Systeme vor. Dank dieser Maßnahmen ließ der Aufstieg des Mac nicht lange warten – bis heute sind weltweit rund sieben Millionen Macintosh im Einsatz.



Alle neuen Macs

Modell	Prozessor/MHz	max. RAM	Farbtiefe	Steckplätze	Listenpreis
Classic II 4/40	68030/16	10 MByte	2	keine	2.249.- Mark
Colour Classic 4/40II	68030/16	10 MByte	32000	1 LC-PDS	2.150.- Mark
LC II 4/40	68030/16	10 MByte	256	1 LC-PDS	2.168.- Mark
LC III 4/40	68030/25	36 MByte	32000	1 LC-PDS	3.500.- Mark
Performa 400 4/40	68030/16	10 MByte	256	1 LC-PDS	2.826.- Mark
Performa 600 4/80	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	3.999.- Mark
Performa 600 4/80 CD	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	4.999.- Mark
Ilci 5/40	68030/16	10 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	3.026.- Mark
Ilvi	68030/16	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	3.026.- Mark
Ilci 5/80	68030/16	128 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	4.892.- Mark
Ilvx 4/80	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	4.982.- Mark
Ilvx 5/230 CD	68030/32	68 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	7.250.- Mark
Centris 610 4/80	68LC040/20	68 MByte	32000	1 NuBus	4.990.- Mark
Centris 650 4/80	68040/25	136 MByte	32000	3 NuBus	7.500.- Mark
Centris 650 8/230 CD	68040/25	136 MByte	32000	3 NuBus	9.750.- Mark
Quadra 700 4/80	68040/25	68 MByte	16.8 Mio	2 NuBus/ 1 PDS	7.263.- Mark
Quadra 800 8/230	68040/33	136 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	12.500.- Mark
Quadra 800 8/500 CD	68040/33	136 MByte	32000	3 NuBus/ 1PDS	14.800.- Mark
Quadra 950 4/230	68040/33	256 MByte	16.8 Mio	5 NuBus/ 1PDS	17.050.- Mark
PowerBook 145 4/40	68030/16	16 MByte	256		4.690.- Mark
PowerBook 160 4/40	68030/16	16 MByte	256		5.447.- Mark
PowerBook 165c 4/80	68030/33	16 MByte	256		7.990.- Mark
PowerBook 180 4/80	68030/33	16 MByte	256		8.625.- Mark
PowerBook Duo 210 4/80	68030/25	16 MByte	32000	2 NuBus	5.497.- Mark
PowerBook Duo 230 4/80	68030/33	16 MByte	32000	2 NuBus	6.254.- Mark

In dieser Tabelle findet Ihr alle aktuellen Macintosh-Modelle, deren technische Daten und die jeweiligen Listenpreise der Grundversionen. Angefangen beim

SE-Nachfolger, dem Macintosh Classic über den Mac im Tower, der Quadra, bis hin zu den Tragbaren der PowerBook-Serie, reicht das Spektrum der Familie.

Spielereien

Spiele auf den Mac umzusetzen ist kein leichtes Unterfangen. Die Programmierer sind durch das Betriebssystem an eine stattliche Anzahl Einschränkungen gebunden. So müssen Spiele, wie alle anderen Programme auch, den von Apple festgelegten Richtlinien entsprechen. Die Benutzerführung ist beispielsweise genormt: Alle Menüs sind immer am gleichen Platz, so daß sich der Anwender sofort in einem neuen Programm zurechtfindet. Eine Grundvoraussetzung: Alle Mac-Spiele müssen sich mit der Maus spielen lassen. Da es zudem eine ganze Reihe verschiedener Rechnerarten gibt, sollten die Spiele auf unterschiedlichen Systemen funktionieren. Die Spiele müssen auf einem Schwarzweiß-Bildschirm genauso laufen, wie auf einem High-End-Gerät mit 20-Zoll-Monitor, 256 Farben und einer Auflösung von 1152 mal 960 Punkten.

Auf den folgenden Seiten zeigen wir die schönsten, spannendsten und gehaltvollsten Macintosh-Spiele. Für jeden Geschmack dürfte etwas dabei sein: Von der Simulation, übers Tüftelspiel, bis zum knallharten Adventure oder einer strategischen Kloppelei.

Wo gibt's Spiele?

Beim Lesen unseres Artikels Appetit auf ein paar schnuffige Mac-Spiele bekommen? Leider sind im Kaufhaus nebenan gerade keine Mac-Spiele auf Lager, der Verkäufer murmelt nur was von "Macs gibt's nur in Schottland", oder gar ein hingeschnauztes "Hamma nett!", dann sollten Sie nicht verzweifeln. Spiele für den Mac bekommen Sie beispielsweise bei der Firma Pandasoft in Berlin oder der Firma Ludwig in München.

Der Dauerbrenner: Der Apple II setzt Maßstäbe für die Heimcomputerindustrie

AUDIO BLASTER 2.5

Achtung!
Echter CPS-Sound
hat einen
neuen Namen:



Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik, Sprache in mono. Sampling Rate bis 44.1 kHz beim Abspielen oder 23 kHz beim Aufzeichnen. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen. Bass- und Höhen-Filter, MIDI Interface, Joystick-Port, Panasonic und Mitsumi CD ROM Interface, Ausgangsverstärker. Konfiguration per Software. Mitgelieferte Software: VOC 386 Pro Sample-Editor, Allegro Kompositionsprogramm (eingeschränkte Version), Talking Blaster junior, CD ROM Disc mit HSC Interactive Präsentationsprogramm (No Save Version), Sounds, Demos, Bilder. Software und Handbuch in deutsch.

Riders On The Storm

Mit der AUDIO BLASTER 2.5 fliegen Ihnen Töne um die Ohren, die Sie von Ihrem PC bisher nicht gehört haben. Endlich klangvolle „Hörspiele“ für die Spiele-Freaks, denen das „Gekrächze“ und „Gepiepse“ auf die Nerven geht! Durch das CD-ROM Interface ermöglicht die AUDIO BLASTER 2.5 den Anschluß eines CD-ROM Laufwerkes. Das macht Ihren Computer zum wohltemperierten PC, auf dem die „Doors“ genauso gut klingen wie Beethoven, Miles Davis, Whitney Houston oder die „Red Hot Chily Peppers“. Selbstverständlich mit umfangreicher Software und Handbuch in wohlklingender deutscher Sprache.

Wenn das nicht Musik in Ihren Ohren ist!

Bane of the Cosmic Forge

Bane of the Cosmic Forge, der sechste Teil der weltberühmten Wizardy-Saga, entführt den Mac-Spieler in ein unheimliches Königsschloß voller Monster, Rätsel und fieser Fallen. Sie steuern eine Rollenspiel-Crew aus sechs verschiedenen Charakteren durch das 3D-Labyrinth. Eure Aufgabe: einen magischen Zauberstift wiederzufinden. Die anspruchsvollen Puzzles und knackigen Monster sind eher etwas für Rollenspielveteranen, denn für Einsteiger. Klickt Euch aber erst mal durch die schummerigen Gänge, kommt der Mac kaum zur Ruhe und das Schlafbedürfnis sinkt gewaltig.

Name: *Bane of the Cosmic Forge*
Hersteller/Vertrieb: Sir-Tech/Rushware

Red Baron

Im Gegensatz zum Flugkollegen *Flugsimulator 4* geht's bei *Red Baron* erheblich weniger friedlich, aber dafür umso actionreicher zu. Zur Zeit des ersten Weltkrieges steuern Sie auf deutscher oder alliierter Seite ein Flugzeug durch verschiedene Missionen. Auf Wunsch knattern Sie eine historische Mission nach, stellen sich einem berühmten Fliegerass zum Duell, fliegen Trainingsaufträge oder melden sich für einen längeren Feldzug. Je nach Flugzeugtyp gibt's ein anderes Flugverhalten und natürlich eine andere Cockpitgrafik. Sind Sie unterwegs, wird die Umgebung in äußerst detaillierter, aber schneller 3-D-Grafik gezeigt.

Name: *Red Baron*
Hersteller/Vertrieb: Dynamix/Bomco

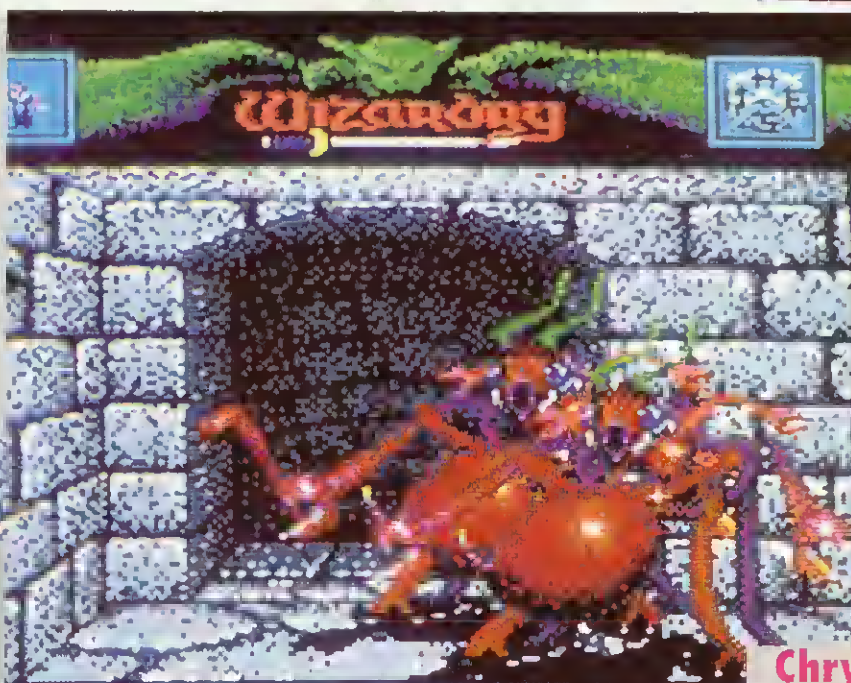
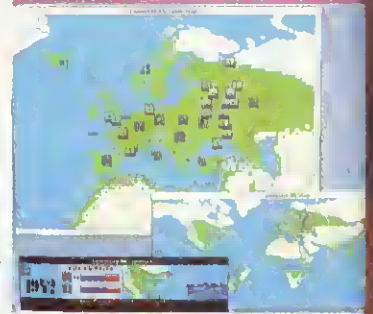


Command H.Q.

Mit dem gelungenen Strategie-Streich *Command H.Q.* meldete sich einer der berühmtesten Spiele-Designer aller Zeiten zurück: Dan Bunt, Schöpfer des Kultklassikers *M.U.L.E.*. Das Prinzip von *Command H.Q.* ist ebenso so simpel wie suchtverdächtig: In historischen oder fiktiven Szenarien, gegen den Computer oder einen menschlichen Kum-

panen (via Netz oder Modem), die Welt erobern. Die leichte Bedienung und die taktisch für Laien verständlichen Zusammenhänge, katapultieren *Command H.Q.* in der Beliebtheitskala nach ganz oben.

Name: *Command H.Q.*
Hersteller/Vertrieb: Microprose/United Software



Chrystal Quest

Grafisch eher bescheiden präsentiert sich *Chrystal Quest* auf dem Macintosh. Ein paar bunte Kleckse hier und da sind fast alles, was der Spieler zu sehen bekommt. Im Gegensatz zum kärglichen Outfit, gilt *Chrystal Quest* in Sachen Spielspaß, schon lange als Geheimtip unter den Macintosh-Fans. Runde um Runde versuchen nimmermüde Spieler kleine Kristalle zu sammeln und die Beute zu einem Ausgang zu schleppen, bevor immer dreister attackierende Angreifer dem eigenen Sprite ans Leder wollen.



Name: *Chrystal Quest*
Hersteller/Vertrieb: Pandasoft

Quarterstaff

Unvergessen in den Köpfen echter Freaks ist das Infocom-Adventure *Quarterstaff*. *Quarterstaff* ist das einzige Abenteuerspiel der untergegangenen Kultfirma Infocom, das es ausschließlich für Macs gab. Besitzer anderer Computersysteme schauen im wahrsten Sinne des Wortes in die Röhre, während *Quarterstaff* auf dem Mac läuft. Der Grund für das Mac-Solo ist einfach: Zum Zeitpunkt als die Infocom-Gurus *Quarterstaff* schufen, reichte der Speicherplatz auf herkömmlichen Computern für die neue Technik (Grafik, Auto-mapping) nicht aus. Nur der Mac bot genügend RAM für fescle Bilder.

Name: *Quarterstaff*
Hersteller/Vertrieb: Infocom/Import

Tetris

Das von Chefs am meisten gehaßte Spiel heißt wohl definitiv *Tetris*. Es dürfte kaum ein anderes Computerspiel geben, das auf diesem Globus so oft, so ausdauernd und mit wachsender Begeisterung gespielt wurde und immer noch wird wie *Tetris*. Leider hat eine Partie *Tetris* einen entscheidenden Nachteil: Einmal begonnen, bleibt jede Arbeit für Stunden liegen. Die Mac-Variante macht in Sachen Spielspaß keine Ausnahme. Selbst in unserer Redaktion laufen auf den Layout-Macs des öfteren heiße *Tetris*-Turniere.

Name: *Tetris*
Hersteller: Spektrum
Holobyte/United Software

STRIKE COMMANDER



Gezeigt werden PC-Einstellungen. Die Bildschirmfotos zeigen die PC-Version.

Strike Commander ist da - und wie. Chris Roberts, der Autor und Designer dieses Aktionsflugsimulators, hat die Realität des Fliegens auf eine neue Stufe gebracht, die nicht weniger bedeutet als Kino. Strike Commander ist der nächste Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.

In dieser fesselnden Geschichte von weltweiter Machtpolitik haben Sie das Kommando von Sterns Wildcats. Einem Eliteschwadron von Berufssoldaten, die sich in einer

immer mehr zerfallenden, der Bestechung und Täuschung verschriebenen Welt geradlinigem und ehrlichem Fliegen gewidmet haben. Wie nie zuvor werden Sie die Härte des Luftkampfes erfahren. Chris Roberts' revolutionäres Real-Space-System zeigt eindrucksvoll, wie sich die Details am Boden entwickeln, während Sie auf sie zustürmen. Strike Commander ist jedem anderen PC-Flugsimulator um einiges voraus.

Schlagen Sie jetzt zu!

Strike Commander ist ein Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. We create worlds ist ein eingetragenes Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Copyright © 1991 ORIGIN Systems, Inc.



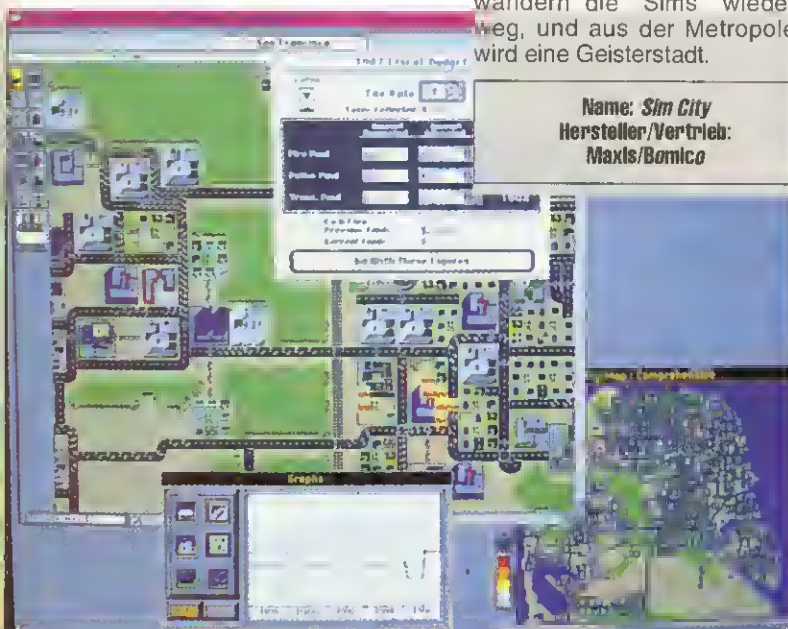
Vertrieb in Europa: Electronic Arts.
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH,
Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



Sim City

Was soll man zu diesem Spiel eigentlich noch sagen? *Sim City* ist wohl eines der "klassischsten" Mac-Spiele. Gründete doch auch Hersteller Maxis mit dem Erstling der *Sim*-Serie seinen Erfolg. Für alle die *Sim City* noch nicht kennen, hier die Aufgabe in Kürze: Als Bürgermeister einer Stadt lassen Sie Straßen

bauen, errichten Industrieareale, stellen Wohn- und Geschäftsräume zur Verfügung, überwachen Polizei und Feuerwehr und erheben Steuern. Ihre Wunschstadt wird von digitalen Lebewesen, den "Sims", mit Leben erfüllt. Machen Sie Ihre Sache gut, wächst die Stadt, blüht und gedeiht. Machen Sie Unfug, wandern die "Sims" wieder weg, und aus der Metropole wird eine Geisterstadt.



Name: *Sim City*
Hersteller/Vertrieb:
Maxis/Bomco

Flightsimulator 4.0

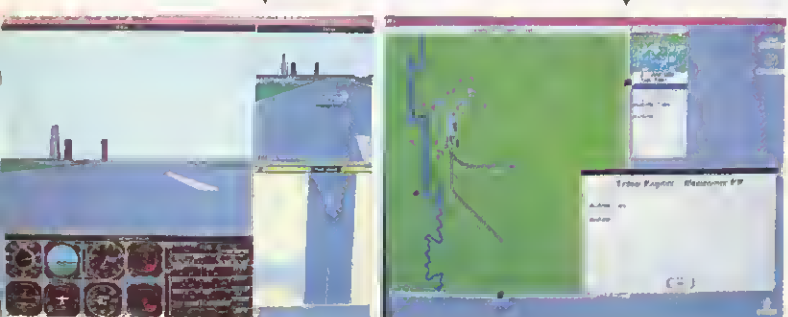
Auf diesen Klassiker der Computer-Simulationsgeschichte haben Mac-Besitzer lange warten müssen. An Bord einer Cessna oder eines Business-Jets die Flughäfen dieser Welt anzufliegen, von Funkfeuer zu Funkfeuer zu hüpfen und möglichst realistisch durch die digitale Wolkenschicht zu brausen, das ist für tausende Hobbyflieger höchstes Glück. Komfortabel die Fenstertechnik und die Bedienung: Für mich ist der *Flight Simulator 4.0* allerdings einen Hauch zu trocken.

Name: *Flightsimulator 4.0*
Hersteller/Vertrieb:
Microsoft/Microsoft

Railroad Tycoon

Beim Anblick einer Modelleisenbahn übermannen wohl jeden von uns die Kindheits-erinnerungen und wir bekommen feuchte Augen. Leider mangelt's oft am nötigen Platz für die eigene Hobbybahn. Die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Bahnbastelei, das Spiel *Railroad Tycoon* schafft hier Abhilfe. Auf digitalen Ländereien legen Sie neue Strecken, lassen Züge fahren, überwachen Fahrpläne und scheffeln Geld. Mit etwas Geschick wächst das Imperium. Aber Vorsicht: *Railroad Tycoon* gefährdet Ihre Nachtruhe.

Name: *Railroad Tycoon*
Hersteller/Vertrieb:
Microprose/United Software



Spaceship Warlock

"Multimedia" – mit diesem Schlagwort gehen die großen Computerhersteller derzeit hausieren. Hakt man jedoch nach, kann niemand den Begriff genau definieren: CD, Musik, Film und Grafik lauten die ersten Stichworte. Haben die "ernsthaften" Firmen noch so ihre Probleme mit der neuen Technik, ist im Spielbereich "Multimedia" schon lange Realität. Das gehaltvolle High-End-Adventure *Spaceship Warlock* ist ein feines Beispiel: In einer SF-Umgebung die eines "Bladerunners" würdig wäre, spielen Sie einen Zukunfts-Marlowe. Die Grafik ist einfach umwerfend gut, erreicht jedoch noch keine Fernsehqualität, der Soundtrack und die Geräusche sind in CD-Qualität. Anschauen und staunen heißt

Name: *Spaceship Warlock*
Hersteller/Vertrieb:
Pandasoft

Champions of Krynn

Auf PCs schon lange ein Renner, kommen jetzt nach und nach Umsetzungen der beliebten AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)-Rollen-spiele für Apples Vorzeigerechner in die Regale der Shops. Ein Beginner-freundlicher Schwierigkeitsgrad, 3-D-Dungeons und ein taktisches Kampfsystem zeichnen AD&D-Spiele aus. Der dicke Leckerbissen der kompletten AD&D-Serie ist die stets gehaltvolle Märchenstory mit Romanqualität, die sich wie ein roter Faden durch die einzelnen

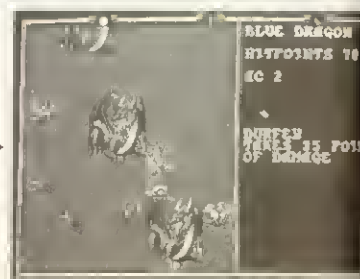
Name: *Champions of Krynn*
Hersteller/Vertrieb:
SSI/Rushware

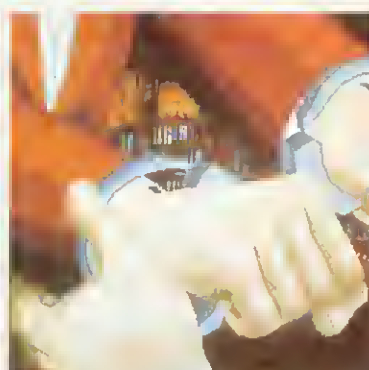
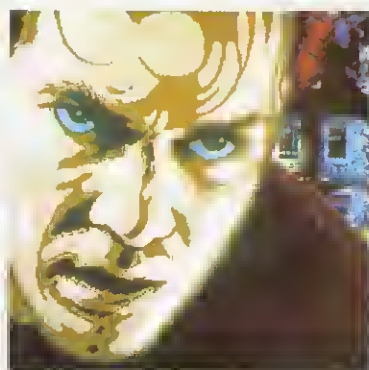
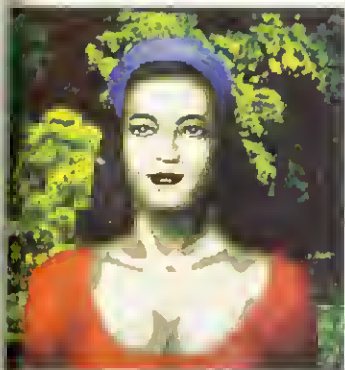


Oids

"Brillant", mit nur einem Wort läßt sich eines der genialsten Spiele aller Zeiten beschreiben. Leider läßt *Oids* ein für Mac-Spiele lebenswichtiges Gebot außer Acht: "Du sollst nicht ohne Maus spielen!". Wer sich allerdings an die trickreiche Tastatursteuerung gewöhnen kann, bekommt Geschicklichkeitsvergnügen in Reinkultur serviert. Der tückischen Schwerkraft trotzend, müssen mit einem kleinen Raumschiff winzige Männlein befreit, eingesammelt und nach Hause gebracht werden. Die Grafik ist eine Klasse für sich: Pixel-große Sprites sind mit ungesעהener Detailtreue auf den Monitor gebannt. Apropos Monitor: *Oids* ist laut Expertenmeinung eines der wenigen Mac-Spiele, das nachweislich auf jeder Monitorgröße läuft.

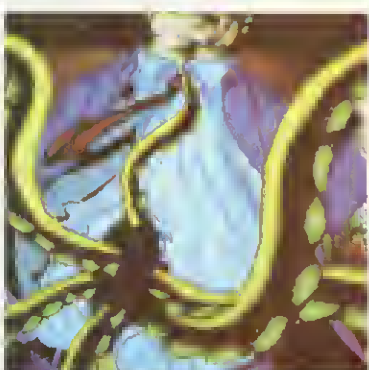
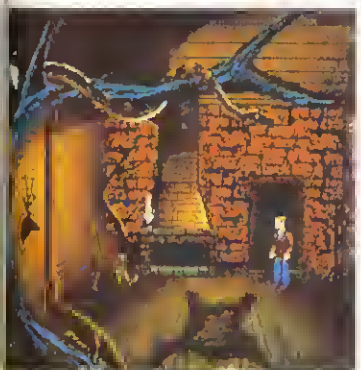
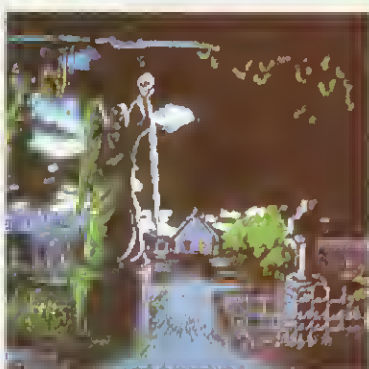
Name: *Oids*
Hersteller/Vertrieb:
FTL/United Software





SHADOW OF THE COMET

Erscheinet der Komet, so kehret Cthulhu wieder.



ÜBERSINNLICHE ERFORSCHUNG EINES VERDAMMTEN DORFES

Beim letzten Erscheinen des Halley'schen Kometen beobachtete der Gelehrte Lord Boleskine, daß an einer gewissen Stelle in der Nähe des Dorfes Illsmouth, die Sterne wie aus greifbarer Nähe, ja sogar bedrohlich schienen. Da der Lord in der Folge in geistige Umnachtung verfiel, wurde seinen Recherchen kein Glauben geschenkt. Als junger Astronom begeben Sie sich 1910, drei Tage vor dem nächsten Erscheinen des Kometen nach Illsmouth, um das Geheimnis zu lüften. Mit *Shadow of the Comet* tauchen Sie in die unheilvolle Welt der Anbeter Cthulhus ein, die den menschlichen Verstand übersteigt. Sie haben nur drei Tage und drei Nächte Zeit, um den Fluch zu bannen, der die Erde bedroht; denn wenn der Komet vorbeizieht, kehren Cthulhu und die Großen Alten wieder. Im Dorf können Sie rund vierzig Leuten mit sehr verschiedenen Mentalitäten begegnen. Sie werden Ihnen wertvollen Hinweise geben, die automatisch in Ihr Notizbuch eingetragen werden, das Sie jederzeit einsehen können. In diesem packenden Abenteuer können Sie über 100 bildfüllende Kulissen mit Hilfe von Tastenbefehlen durchforschen. Wird es Ihnen gelingen, Cthulhus Fluch zu bannen und den Schatten des Kometen zu zerstreuen?



INFOGRAMES



Shadow of the Comet ist für PC erhältlich.
Spiel und Anleitung auf deutsch.

NAME.....
VORNAME.....
STRASSE, PLATZ.....

WOHNORT.....

LAND.....

COMPUTERTYP.....

Bitte einsenden mit frankiertem Rückumschlag an BOMICO, Am Südpark 12, 6092 KELSTERBACH - Deutschland.
(Ab dem 01.07.93 lautet die Postleitzahl von Kelsterbach 65 451)

Bitte senden Sie mir eine Gratisbrochure über die INFOGRAMES-Produktionen.

Vorsprung durch Technik



Bumm! Ein 3-D-Alien verglüht im Laserfeuer

Starfox

Bis vor kurzem war die Spielewelt noch völlig in Ordnung. Komplexe 3-D-Vektorgrafik war eine Domäne flotter Computer. Auf Videospiele-Konsolen verhinderten die, im Vergleich zu populären Heimcomputern, eher langsamen Prozessoren, den exzessiven Gebrauch ausgefüllter 3-D-Objekte. Seit kurzem gerät dieses so festgefügte polygone Weltbild gehörig ins Wanken. Konsolenriesen Nintendo kümmerte sich erst gar nicht um eine passende Aufrüstung der Konsole, sondern spendierte dem 3-D-Debütmodul *Starfox* einfach einen Zusatzbaustein, im Volksmund auch F/X-Chip genannt, der den geplagten Prozessor entlasten soll. Für den Polygon-Einstieg heuerte Nintendo eine Handvoll britischer Programmierer an, die sich schon seit Jahren mit Vektorgrafik beschäftigen: "Argonaut". Kurzerhand sperrten Nippons Chefdesigner die "Argonaut"-Crew um Jez *Starglider* San für ein paar Wochen in fernöstlichen Büros ein. Derweil die britischen Geometrie-Künstler an dreidimensionalen Objekten werkten, schnitzten japanische Spezialisten am Spieldesign. Als Resultat der Mischung aus englischem Können und fernöstlicher Kreativität präsentierte Nintendo auf der letzten CES das Actionspiel *Starfox*. Mittlerweile ist das Spiel als Japanimport zu haben, die amerikanische und

deutsche Version sollen noch in diesem Monat offiziell erscheinen.

In *Starfox* versucht — wieder einmal — ein intergalaktischer Bösewicht die Macht im Universum an sich zu reißen.

Plui Spinne! Im Level Titania warten ein paar Dutzend dieser Krabbeltiere.

Wing Commander läßt grüssen! So sieht ein Asteroidenfeld bei *Starfox* aus!



Sternenförschen und ich haben nicht nur die gleiche Haarfarbe, es war auch sonst Liebe auf den ersten Blick. Ein besseres Werbe-Vehikel für ihren neuen FX-Wunderchip hätte Nintendo nicht auf die Startrampe legen können. *Starfox* begeistert vom ersten Moment und kann langfristig motivieren. Ausgeklügelte Gegnerangriffsformationen, cleveres Level-Design und beeindruck-



kende 3-D-Effekte lassen vergessen, dass wir nicht völlig frei im All herumdüsen dürfen, sondern uns auf einer (relativ) festgelegten Bahn bewegen. Die drei unterschiedlichen Schwierigkeitslevel unterscheiden sich völlig vom Fluggefühl und sind jeder für sich eine Herausforderung.

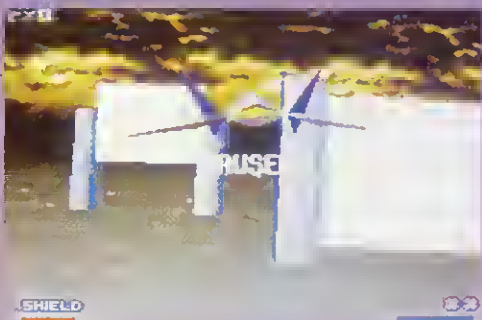
Bis auf die gewöhnungsbedürftige Außenperspektive hat man das Automatenvorbild *Starblade* perfekt kopiert.

Als Feind vom Dienst dient ein mieser Orang-Utang, der allzeit bereiten Helden, die dem Affenfiesling ins Handwerk pfuschen, entspringen ebenfalls dem Tierreich. Ein Frosch, ein Karnickel, ein Hahn und der Star der Truppe, ein Fuchs, zischen in schnittigen Raumschiffen durchs All, um die Affenarmada aufzuhalten. Ihr steuert das Raumschiff des Fuchses durch insgesamt 12 Spielstufen, die in drei verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeteilt sind. Ziel ist es, den Heimatplaneten des Oberaffen zu erreichen. Vor dem Start könnt

Ihr Euch eine von drei Routen (entspricht den Schwierigkeitsstufen) aussuchen. Alle drei Varianten beginnen auf dem Start-Planeten. Hier seht Ihr Euren Raumgleiter von hinten. In späteren Stufen, die teilweise in den Tiefen des Weltalls spielen, könnt Ihr zwischen der herkömmlichen Außenansicht und der Cockpitperspektive wählen.

Um Euch an Eurer Aufgabe zu hindern, hat der Affenboß eine ganze Alien-Armee, nebst passenden Obermotzen losgeschickt. Nicht nur 3-D-Raumschiffe und allerlei Bodenaliens wie Spinnen, Krabben und Panzer attackieren Euren Raumer. Es gilt zudem zahlreiche Hindernisse zu umfliegen. So sind beispielsweise auf den Planeten





Durch diese Gasse muß er kommen: Dimension X ist voller Hindernisse

Hinter den Toren verbergen sich Extras

Tore und Tunneln aufgebaut, die sich öffnen und schließen. Pfeiler, die plötzlich umkippen, oder herumrennende Riesenroboter können Euer Schiff ebenfalls beschädigen. Dies führt sogar soweit, daß Euer Raumer im schlimmsten Fall einen Flügel verliert, was sich beim Flugverhalten unangenehm bemerkbar macht. Bei jedem Tretter, oder einem Crash, wird ein wenig Schildenergie abgezogen. Sackt der Vorrat auf Null, ist eines von drei

Asteroiden schwirren von links am Cockpit vorbei, rechts flattern ein halbes Dutzend Aliens ein komplexes Manöver und in der Mitte nähert sich ein Polygonmonster der Marke "Extragroß". Dank des FX-Chips ist bei der geometrischen Grafikpracht kein Ruckeln und Zuckeln zu sehen. Zwar hält sich beim näheren Hinsehen der Geschwindigkeitsrausch in Grenzen, aber das tut dem Ballervergnügen keinen Abbruch. Denn Abwechslung wird bei *Starfox* besonders groß geschrieben. Konsequentermaßen geraten frische Gegnerscharen ins Visier des bord-eigenen Lasers, zahlreiche, gut platzierte Hindernisse und gewief



versteckte Extras in den vollgestopften zwölf Levels, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Ein, für meinen Geschmack, besonders geschickter Design-Schachzug ist die Idee mit den "intelligenten" Mitfliegern. Durch die eingestreuten Rettungsaktionen ("Hilfe, ein Alien ist hinter mir her!") weht *Starfox* ein Hauch *Wing Commander* um die Knuddelschnute. Gelegenheitsretter, die nur sporadisch zum Feuerknopf greifen, um das Universum zu befreien, werden allerdings Ihre Probleme mit dem saftigen Schwierigkeitsgrad haben. Schon die "leichte" Strecke fordert einiges vom Spacepiloten.

Leben futsch und Ihr müßt den aktuellen Level wieder von vorn beginnen. "Continues", mit denen Ihr weiter-spielen könnt, müssen erst

durchs Erreichen einer bestimmten Punktzahl "verdient" werden. Um den Schutzschild aufzutanken, müssen spezielle Ringe durchfliegen werden. Außerdem liegen vereinzelt Extras herum, die aufgesammelt werden dürfen. Da gibt es zusätzliche Smartbombs, von denen Ihr anfangs drei Stück habt, ein Superschutzschild, das den Raumer unverwundbar macht, und Bonuslaser, die die Simpeltkanone aufrüsten. Je mehr Laserextras Ihr einsackt, desto stärker wird die Kanone. Eine weitere Besonderheit: Ihr fliegt nicht allein los. Die drei animalischen Kumpel begleiten Euch und feuern selbsttätig auf anfliegende Feinde. Ab und zu müßt Ihr einem Kollegen, der von einem Gegner verfolgt wird, Hilfestellung leisten. Ist ein Freund in Not, informiert Euch eine Bildschirmanzeige und die Sprachausgabe (in der hiesigen Fassung sogar in Deutsch) über die brenzlige Situation. Verglüht ein Begleitschiff im Laserfeuer, fällt der Helfer für den Rest des Spieles aus. mh



Die Stunde der Abrechnung: Hier seht Ihr, wer von den Kumpels noch mitfliegt.

Welchen Weg nehmen wir? Auf der Karte sind alle Spielstufen in der Übersicht zu sehen.



Genre: Action

Hersteller: Nintendo

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

SUPER NES 86%

Grafik: 82% Sound: 74%

Schwierigkeit: -

Besonderheiten: -

Schwergewicht



Feuer frei: Ein feindlicher Mech trampelt in unser Blickfeld.

Mechwarrior

Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts haben herkömmliche Waffen nur noch Seltenheitswert. Battle-Mechs, gigantische Roboter, die bis zu 100 Tonnen Gewicht auf die Waage bringen und

über 10 Meter hoch sind, stampfen stattdessen in die Kämpfe zwischen rivalisierenden Planetensystemen. Diente das futuristische Szenario bereits drei Computerprogrammen als martialische Hinter-

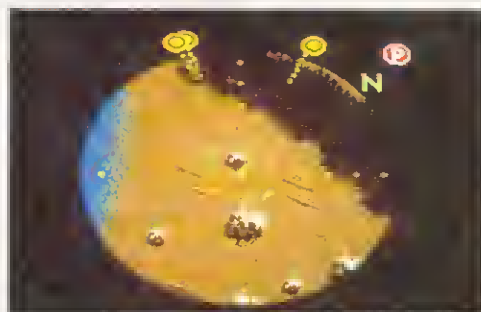
Bei uns in der Redaktion ist seit kurzem das Mech-Fieber ausgebrochen. Volker, Knut und ich orderten bei der deutschen FASA-Vertretung,

"Fantasy Productions", nicht nur ein halbes Dutzend Mech-Plastikbausätze, sondern liefern uns mit den passenden Table-Board-Spielen am Wochenende heiße Hex-feld-Gefechte und lesen mit Vorliebe Mech-Romane. Auslöser für diese "Mech-Manie" ist das frisch eingetrudelte Super Nintendo-Modul Mechwarrior. Mit wachsender Begeisterung stapfen unsere BattleMech-Fans mit ihrem Roboter über 3-D-Landschaften,



ballern unter wildem Geschrei auf anrückende Blech-Armeen und stöhnen über zu hohe Mech-Ersatzteilpreise. An Motivation mangelt es nicht: Geldgierige Spieler zocken die Normalmissionen, Story-Liebhaber beschränken sich auf die Schlüsseleinsätze.

Eins jedoch haben alle extraschweren Missionen gemeinsam: Ohne Taktik und Überlegung wird aus dem eigenen Roboter schnell ein Haufen Schrott. Nur einen Hauch leichter könnte das Programm sein. Spätestens nach der fünften Mission steigt der Schwierigkeitsgrad gewaltig und stellt selbst Experten vor Probleme.



Wer kommt da? Die Übersichtskarte verrät, von wo der nächste Angreifer kommt.

UNGERER

Hard- und Softwareversand · Farbbandrecycling, Hardwareentsorgung
Telefon + Fax: 089/3144693 · BTX: 0893144693

Jede PD-Disc für Amiga und Atari ST nur 1,11 DM. Jede 3,5" PD-Disc für MS-DOS nur 2,50 DM

HAUFENWEISE SONDERPREISE

SOFTWARE Computer

	Genre	Amiga	PC	ST	C64		Genre	Amiga	PC	ST	C64
Nigel Marshall	Spa	80,00	96,00	-	-	Burning Steel	Sim	80,00	96,00	-	-
The Summoning (e)	Roll	-	-	-	-	Big Box	Sim	-	-	-	-
Eod	Arc	72,00	-	-	-	[AW 1.0: C64 38 Spiele]	Sum	80,00	-	-	56,00
Mighty Magic IV (e)	Roll	-	80,00	-	-	Wing Comm. (PC engl.)	Sim	96,00	56,00	-	-
Prinzess	Sim	80,00	96,00	80,00	-	Ultima VII (e)	Dol	-	56,00	-	-
Luka III	Spa	72,00	-	-	-	Liverpool	Spa	72,00	80,00	-	40,00
Indiana Jones 4	Roll	96,00	-	-	-	Air Warriors	Sim	80,00	96,00	-	-
Spiegelmeister (e)	Roll	-	80,00	-	-	Vision	Adx	80,00	96,00	-	-

Konsolen & Handhelds

	Genre	Nes	SNes		Genre	Nes	SNes
Super Kick Off	Spa	56,00	-	Battlelords	Arc	80,00	-
Joe & Mac	Sim	-	80,00	Jaycat Game Commander	Zub	-	55,00
Elite	Arc	-	96,00	Joystick Maverick 2	Zub	-	35,00
Super Tarkian	Arc	-	80,00	Kontrollpad	-	-	-
Dragons Lair	Arc	-	104,00	Steering Wheel	Zub	-	25,00

Hardware

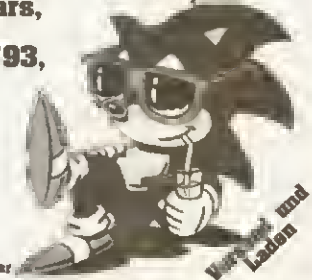
Golden Gate 386 SX PC-Karte für Amiga 2000/3000	nur	950,00 DM
Golden Gate 486 SLC PC-Karte für Amiga 2000/3000	nur	1650,00 DM
Alfene 386 SX PC-Karte für Amiga 2000/3000	nur	810,00 DM
Pro Audio Spectrum + 8 Bit Stereo-Soundkarte für PC	nur	379,00 DM
Pro Audio Spectrum 16, 16 Bit Stereo-Soundkarte für PC	nur	549,00 DM
Amiga 4000-105 MB, HD-3 MB RAM	nur	4250,00 DM
Drucker Fujitsu DL 1100, Color, 24 Nadeln	nur	720,00 DM
Laserdrucker Epson EPL 4100-4 S Min. -300x300 dpi	nur	2500,00 DM
Laserdrucker GMS PS 1700-17 S Min. -300x300-600x600 dpi	nur	14500,00 DM
Laserdrucker Sharp JX 9500E-4 S Min. -300x300 dpi	nur	1750,00 DM
Laserdrucker 3,5" DSD - im 10er-Pack	nur	8,50 DM

Alle Preise inkl. MwSt., zuzüglich Versandkosten und Nachnahme. Wir liefern per Post oder UPS. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Fandango Videogames

Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper
Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US,
PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting,
Game Boy: Star Wars TURBO DUO US incl. 5 Games nur 749,-
Game Gear: Streets of Rage, Alien III und vieles mehr...

Inh. Josef Rösch
Hengsblonzer Straße 52
8850 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127



Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

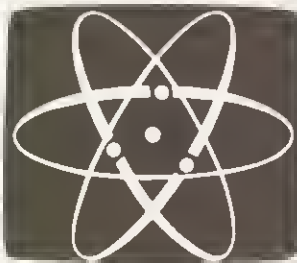
Versandkosten per NN. 8,- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

Zwei Themen – ein Ereignis

Hobby-tronic & ComputerSchau

16. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips. Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Radios (Unikate)“.



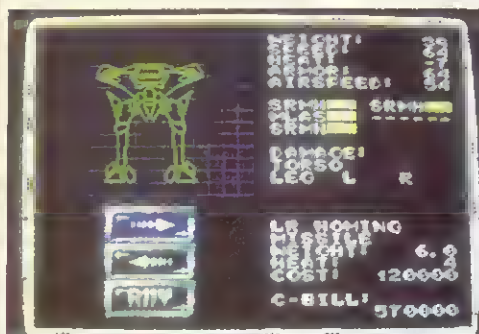
9. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

12.-16. Mai 1993

täglich 9-18 Uhr

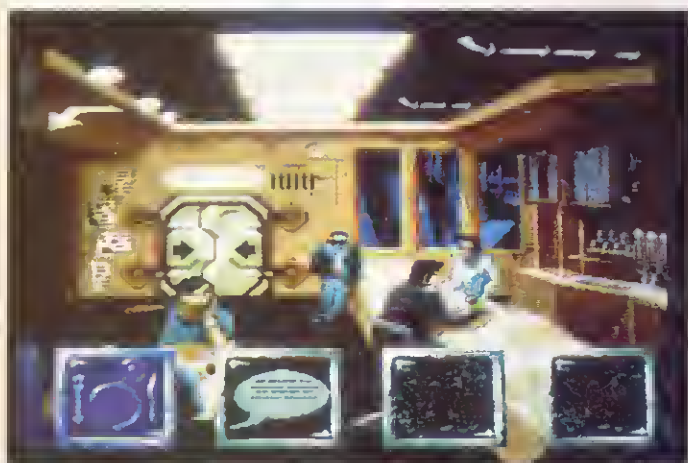


Messezentrum Westfalenhallen Dortmund



Wir kaufen ein: Der lokale Waffen-shop bietet von neuen Motoren bis zum Raketenwerfer Zubehör für jeden Geldbeutel.

In der Kneipe gibt es Tips, die Ihr bei der Auftragswahl gut gebrauchen könnt.



grundgeschichte, tummeln sich nun die Riesenroboter auf dem Super Nintendo. In *MechWarrior* schlüpft Ihr in die Rolle eines mittellosen und (noch) unbekannten BattleMech-Piloten. Zu Beginn Eurer Karriere seid Ihr nur mit einem kleinen 20 Tonnen-Mini-Mech, sowie einem geringen Startkapital ausgestattet. Um das Ansehen und das Sparguth aufzustocken, könnt Ihr Euch jedoch als Söldner verdienen.

Vor dem eigentlichen Spielstart dürfen sich Mech-Neulinge via Übungsmodus an die Steuerung eines BattleMechs gewöhnen. Habt Ihr genug trainiert oder wollt sofort loslegen, fangt Ihr in einem Raumhafen an. Hier befinden sich verschiedene Einrichtungen, die per Symbol angewählt werden dürfen. Im Raumhafen gibt es eine Werkstatt, in der Ihr Euren Mech mit frischen Waffen oder Ausrüstungsteilen aufrüsten und reparieren oder einen komplett neuen Roboter kaufen könnt. In der Kneipe des Raumhafens bekommt Ihr wichtige Hinweise und Tips für künftige Aufträge. Die Missionen variieren je nach Spielverlauf. Meistens müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von feindlichen Mechs vernichten, eine eigene Basis verteidigen oder ein gegnerisches Depot sprengen. Viele Einsätze dienen nur dem Geldscheffeln, absolviert Ihr bestimmte Schlüsselmissionen auf ausgewählten Plane-

ten (welche, erfahrt Ihr in der Kneipe) wird die Hintergrund-Story weitererzählt.

Im Einsatz seht Ihr die Umgebung aus dem Cockpit Eures BattleMechs. Verschiedene Anzeigen geben Auskunft über eventuelle Schäden, verbleibende Munition und Wärmeentwicklung. Per Knopfdruck visiert Ihr angreifende Mechs an, wählt bestimmte Waffensysteme wie Laser, Maschinengewehr und Raketen aus oder ruft eine Übersichtskarte des Geländes auf.

Habt Ihr einen Einsatz erfolgreich erledigt, wird der Sold Eures Konto gutgeschrieben. Verglüht der eigene Mech im Laserfeuer der Gegner, dürft Ihr noch zweimal vor dem "Game Over" in die Schlacht ziehen. Vorsichtige Spieler dürfen Ihre Erfolge, dank batteriegepuffertem Modul-RAM, abspeichern. mh

Genre: Action/Simulation
Hersteller: Activision/Beam
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Fantasy Productions

SUPER NES 72%

Grafik: 73% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Batterie

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Nur 9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht nean aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Varrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Schattenspiele



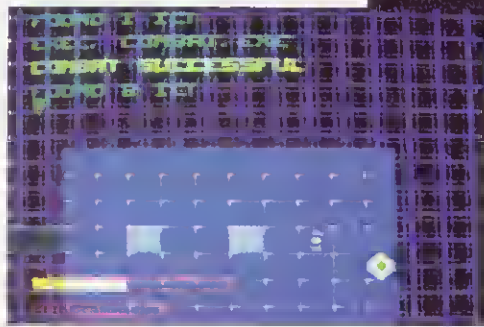
Einkaufen in 60 Jahren: Alles japanisch und voffautomatisch.

Shadowrun

Das von Jordan K. Weisman entwickelte und mit Preisen überhäufte Rollenspielsystem *Shadowrun* gehört ohne Zweifel zu den besten Szenarien der Rollenspielwelt: Die Mischung aus Fantasy und High-Tech à la "Neuromancer" ist unwiderstehlich und bietet nicht nur Stoff für Brettrollenspiele. Mittlerweile existieren fünf deutschsprachige Romane (weitere sind in Vorbereitung: Heyne Verlag) und etliche *Shadowrun*-Quellenbücher (Fantasy Productions). Die australischen Super-NES-Programmierer von Beam Software liefern jetzt das passende Videospiel.

Wie nicht anders zu erwarten, schlüpfen wir in die Rolle eines SIN-losen Runners und

schleichen uns durch die Endzeitwelt: Der gute Jake Armitage wird auf offener Straße geegekt (gemeuchelt) und findet sich alsbald in einem Leichenschauhaus wieder. Netterweise nahm ihn kurz nach dem Überfall ein Hundeschaumane unter seine Fittiche und



Octopussi: Unsere Miniparty im Kampf gegen den Herrn der Tinte (oben).

Grafisch schlicht: die Matrix (finks).

blies ihm wieder etwas Leben ein. Erfolgreich aus der Kühltruhe ausgebrochen, macht Ihr Euch auf den Weg, Eure Mörder und die dunklen Hintermänner zu entlarven. So schliddert Ihr im Verlauf des Spiels in eine Geschichte, von

Was ist Shadowrun?



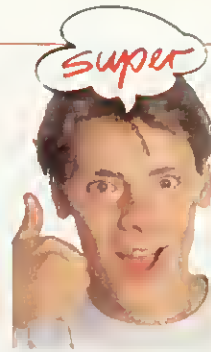
Es ist Weihnachtszeit, und die Welt hält den Atem an. Am 24. Dezember 2011 endet nach den Mayas die 5200 Jahre währende "Lange Zählung" und Magie kehrt auf die Welt zurück. Aus den Tiefen des Fujijama erwacht am Heiligen Abend der erste Drache. Im Gleichschritt mit der Goblinisierung (erstes Erscheinen von Meta-Menschen: Orks, Trolle, Zwerge, Elfen) greift die Magie um sich. Howlin Coyote, ein Indianer und Schamane, führt nach dem großen Geistertanz seine Getotgtsleute aus den Umerziehungszentren. Die Magie ist weltweit präsent – es existieren einerseits Magier und Schamanen, andererseits magische Fabelwesen und Monstrositäten. Im Zuge der tiefgreifenden Veränderungen schwankt die Welt zwischen nuklearen Techtelmechteln

und einem verheerenden politischem Chaos. Die technische Entwicklung erreicht 2050 ihren Höhepunkt. Das Cyberdeck der tünftigen Generation kommt auf den Markt. BTL-Chips (Better than Life) lösen den Video-Nachfolger SimSinn ab. Die Wirtschaft wird von japanischen Konzernen und multinationalen Konglomeraten (unter Führung Nippons) kontrol-

liert. Die sozialen Unterschiede sind riesig, wobei sich die Menschheit grob in zwei Klassen einteilen lässt: SIN-lose Menschen und solche, die eine SIN (System Identification Number) ihr Eigen nennen. Letztere sind registriert, erstere existieren offiziell nicht. So rekrutiert sich die gesamte Unterwelt aus SIN-losen Kriminellen: Shadowrunner, BTL-süchtige Diebe

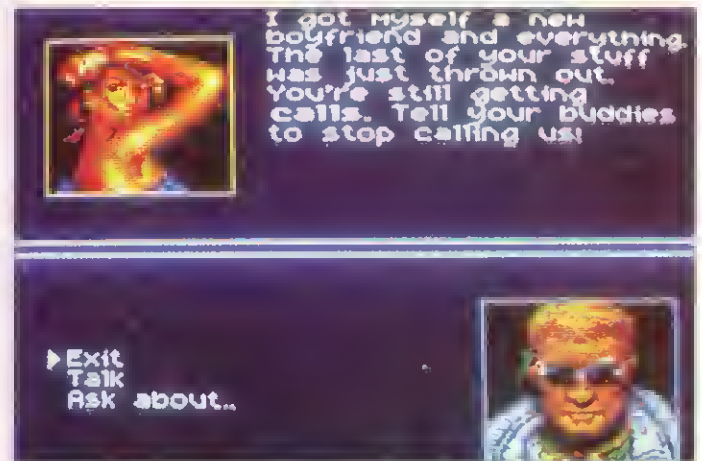
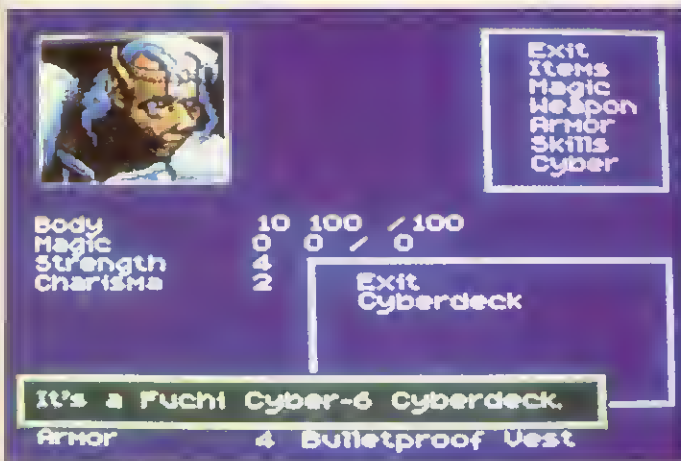
und Gangs. Gangs beherrschen in der Regel ihre Territorien im Sprawl, terrorisieren die Anwohner und duellieren sich regelmäßig mit der Nachbar-gang. Shadowrunner fristen ihr Leben als "kältliche" Kriminelle. Die meist in kleinen Banden organisierten Runner erledigen gegen gute Bezahlung diverse schmutzige Jobs für jedermann. Von Wirtschaftsspionage über Sabotage bis zum geeken (meucheln) diverser Personen ist alles käuflich. Dabei rekrutiert sich der kleine Verein aus mindestens einem Decker, einem Magier oder Schamanen und diversen Muskeln (meist vercyberte Straßensamurai). Der Decker sorgt während des Runs für Rückendeckung aus der Matrix und deaktiviert z.B. Alarmanlagen. Der Rest der Mannschaft übernimmt den härteren Part.

In Beam Softwares *Shadowrun* steckt wesentlich mehr, als es anfangs scheint. Unspektakuläre Grafik, ein recht oberflächliches Kampfsystem und fuzzielge Sprites bremsen die Motivation zu Beginn fleißig. Seid Ihr jedoch erst einmal in die grandiose Story involviert, ist der *Shadowrun*-Fan nicht mehr vom Modul wegzureißen. Ohne Frage haben sich die Programmierer in Sachen Storyline nicht zu knapp bei Robert N. Charrettes *Shadowrun*-Trilogie "Geheimnisse der Macht" bedient. Die *Shadowrun*-Rätsel passen sich wunderbar in das Rollenspieluniversum ein und sind durchgehend logisch,



wenn auch manchmal etwas sehr knackig. Hauptsächlich motivierend sind dabei ohne Frage die ständig neu zu entdeckenden Stadtteile Seattles und die schon erwähnte Story. Mit jedem Gespräch und Matrix-Besuch erfahren wir mehr über unsere Feinde und über die

üblen Machenschaften derselben. Für einen nächsten Teil erwarten wir fetzigere Grafik und ein verbessertes Kampfsystem. *Shadowrun*-Fans und potentielle Cyberpunks kommen um den Kauf dieses umfangreichen und gehaltvollen Rollenspiels jedoch nicht herum. Es gibt zur Zeit kein besseres SF-Rollenspiel fürs Super NES.



Der Elf links gehört zu den teuersten Deckern. Unsere Ex-Freundin rechts steht unter Telefonterror.

der Ihr als kleiner Runner lieber die Finger lassen solltet, wären da nicht einige rätselhafte Vorgänge, die Euer Interesse wecken. So funktioniert Eure Datenbuchse nicht mehr, das Thema Hund spielt eine immer größere Rolle und ein multinationaler Konzern mit einem Drachen an der Spitze ist an Eurem erneuten Dahinscheiden interessiert.

Erst gegen Ende erfährt Ihr endlich, daß in Euch ein kräftiger Hundeschamane steckt,

Ihr als Kurier für das neueste AI-Programm (Artificial Intelligence) dient und als Absicherung ein Cortex-Bömbchen als "Einmal-Lesen-Versicherung" in Eurem Schädel tickt.

Auf dem Weg durch die isometrisch dargestellten Straßenzüge löst Ihr die verschiedensten Rätsel, kämpft in Echtzeit gegen diverse Unholde oder heuert Euch Muskelmänner, Decker oder Magier an. Natürlich besucht Ihr auch die Matrix, in der Ihr Informationen

oder Geld beschafft und Fahrstühle aktiviert. Das Geld legt Ihr in Waffen oder Items an.

Die während der Kämpfe erworbenen Erfahrungspunkte werden in *Shadowrun* durch Karma-Punkte ersetzt, mit denen Ihr Eure Eigenschaften kräftig aufbessert. Begebt Ihr Euch zu Bett, erholt sich Jake nicht nur, sondern darf auch bis zu drei verschiedene Spielstände speichern und seine Fähigkeiten via Karma kräftig aufmöbeln.

kn

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Beam/Data East

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Eigenimport

SUPER NES 74%

Grafik: 47% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Batterie, US-Import

Super NES

...die deutschen... ...die internationalen...

Acrasser	dt	129,90
Alien III	dt	119,90
Axeley	dt	119,90
Best of the Best	dt	119,90
Blues Brothers	dt	119,90
Castlemania	dt	119,90
Desert Strike	dt	109,90
Double Dragon	dt	119,90
F-Zero	dt	89,90
Fatal Fury	dt	119,90
First Samurai	dt	119,90
Ghouls'nGhosts	dt	89,90
Harleys Humong Adv	dt	89,90
Jimmy Connors Tenn	dt	129,90
King of Monsters	dt	119,90
Kung Fu World	dt	129,90
Magical Quest	dt	119,90
Mario Paint	dt	79,90
Mario Kart	dt	89,90
NHLPA Hockey	dt	129,90
Out of this World	dt	129,90
Parodius	dt	119,90
Phalanx	dt	109,90
Pilot Wings	dt	89,90
Prince of Persia	dt	119,90
Probotector	dt	119,90
Push Over	dt	119,90
Road Runner	dt	129,90
Sam City	dt	89,90
Spademan X-Man	dt	109,90
Spindizzy World	dt	129,90
Starwars	dt	129,90
Streetfighter	dt	89,90
Strike Gunner	dt	129,90
Super Off Road	dt	129,90
Super R-Type	dt	89,90
Super Swix	dt	139,90
Super Soccer	dt	85,90
Super Tennis	dt	89,90
Terminator II	dt	119,90
Tiny Toon Adv	dt	119,90
Top Gear	dt	109,90
Turtles	dt	119,90
WWF II	dt	129,90
Zelda III	dt	89,90

Alien vs Predator	jp	139,90
Axeley	jp	89,90
Batman's Return	jp	129,90
BattleTech	jp	129,90
Camelot	jp	69,90
Cyber Formula	jp	59,90
Desert Strike	am	119,90
Devil Crush	jp	149,90
Dimension Force	jp	59,90
Dodgeball	jp	49,90
Doreamon	jp	99,90
Double Dragon	jp	89,90
Earth Defense Force	am	69,90
Final Fight	am	109,90
Goal	am	129,90
Hunt for Red October	am	129,90
Lagoon	am	79,90
Last Twinfighter	jp	49,90
Lemmings	jp	69,90
Magic Sword	jp	79,90
Mystic Quest	am	89,90
NCAA Basketball	am	119,90
NHLPA Hockey	am	119,90
Populous	am	89,90
Prince of Persia	jp	89,90
Road Runner	am	119,90
Sonic Blastman	jp	89,90
Soulblader	jp	79,90
Starwars	am	179,90
Thunderspits	jp	59,90
WWF Wrestling	jp	79,90

Mega Drive

Alien III	am	89,90
AlienStorm	jp	39,90
Anelle	dt	89,90
Back to the Future	am	49,90
Batman's Return	am	89,90
Block Out	jp	19,90
Buck Rogers	am	59,90
Carmen Sandiego	am	49,90
Crue Ball	am	59,90
David Robinson	am	49,90
Ecco the Dolphin	dt	99,90
Fi-Hero	jp	49,90
Fantasm Soldier	jp	49,90
Fastest One	jp	49,90
Final Boxing	jp	59,90
G-Loe	am	89,90
Grandslam Tennis	dt	89,90
Greendog	am	69,90
Gynoug	jp	39,90
Indiana Jones	dt	99,90
John Madden II	am	59,90
John Madden III	am	89,90
Jordan vs. Bird	am	79,90
Kid Chameleon	jp	49,90
Mystic Hunter	jp	49,90
Mystic Hat	jp	39,90
NHLPA Hockey	dt	99,90
Olympic Gold	jp	49,90
Out Run	jp	49,90
PGA Tour Golf	am	59,90
Populous	am	59,90

Powermonger	am	89,90
Rings of Power	am	59,90
Rusey Woods	am	89,90
Road Blaster	jp	59,90
Road Rash II	am	89,90
Rolling Thunder II	jp	49,90
Rolo to t Rescue	am	89,90
Slime World	jp	39,90
Sonic II	jp	79,90
Sonic I	jp	39,90
Sonic II	dt	89,90
Space Gomola	jp	39,90
Steel Empire	jp	59,90
Streets of Rage II	dt	79,90
Talespin	dt	89,90
Taskforce Harner	jp	39,90
Tecmo WorldCup	jp	49,90
Thunderforce III	jp	49,90
Thunderforce IV	dt	89,90
Thunderfox RGB	jp	49,90
Toejam & Earl	jp	39,90
Toki	dt	39,90
Turnican	dt	45,90
Valis SD	jp	39,90
Verytex	jp	39,90
Volviev	jp	39,90
WaniWaniWorld	jp	39,90
Whip Rush	jp	39,90
World of Illusion	dt	89,90
WWF Wrestling	dt	99,90
Zero Wings	jp	39,90

Game Gear

Eternal Legend	jp	29,90
House of Tarot	jp	19,90
Joe Montana Footb.	jp	59,90
Ninja Gaiden	jp	49,90
Out Run	jp	39,90
Terminator	am	79,90
Wimbledon Tennis	jp	49,90
Space Invaders	am	59,90
Arenal Assault	jp	29,90
Bare Knuckle	jp	49,90
Devilish	am	49,90
Solitar Poker	jp	29,90
Shinobi	jp	39,90
Donald Duck	jp	39,90
Tazmania	am	65,90

Game Boy

Astroids	am	29,90
Ball & Ted	dt	49,90
Blastar Master	am	55,90
Boxode	am	39,90
Fortress of Fear	dt	39,90
Gauntlet II	am	39,90
Mano land I	dt	49,90
Mano Land II	am	69,90
Manus Mission	dt	49,90
Nemesis II	am	49,90
Alien III	am	59,90
Bonks Revenge	am	59,90
Star Trek	dt	59,90
Tiny Toon Adv	am	59,90
Looney Toon Adv	am	59,90
Hook	am	49,90
Krusty's Fun House	dt	59,90
Choplifter II	dt	59,90
Loopz	jp	19,90
Palamedes	jp	19,90
World Cup	jp	19,90
World Cup	dt	29,90
Snow Bros Jr	jp	29,90

Gnadenlos Vertriebs-GmbH

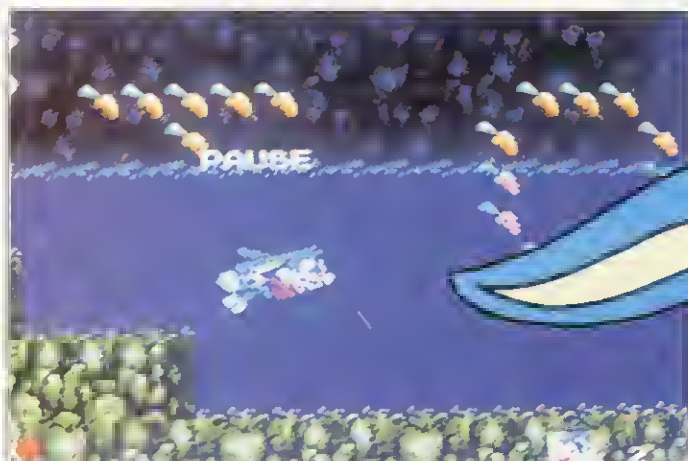
Tel.: 089 / 480 29 13

Postfach, 8000 München 80

Geschäftsbedingungen: Importspele sind ohne deutsche Anleitung Wir übernehmen keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Software. Umtausch ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht, repariert oder gutgeschrieben. Bei Reklamationen bitten wir um telefonische Vorabgespräche. Unfrei zugestellte Postsendungen werden nicht angenommen. Irrtum, Preisänderung, Druckfehler, Lieferung vorbehalten. Lieferung erfolgt per Nachnahme zuzügl. 9,90 DM Versandkosten. Anderen Bedingungen wird ausdrücklich widersprochen.

WIR BELIEFERN AUCH WIEDERVERKÄUFER

Huba Huba Hopp



Auch beim Tauchen kann Buster Mohrrüben gebrauchen

Tiny Toon Adventures

Das Kultkarnickel geht fremd: Nachdem Buster Bunny bereits NES, Game Boy und Super Nintendo im Sturm eroberte, präsentiert Konami den Vorzeigehasen jetzt auf dem Mega Drive.

Buster und seine Toon-Gefolgschaft entdecken beim Entrümpeln der "ACME Looniversity" eine rätselhafte Schatzkarte. Doch die Vorfreude auf einen lukrativen Fund währt nur kurze Zeit: Miesling vom Dienst Montana Max schnappt sich das begehrte Altpapier und verbündet sich mit der Kur-

pfuscherin Doktor Gene Splicer. Zusammen hypnotisiert und entführt dieses dümmliche Duo Busters rosarote Freundin



"We're tiny, we're toony" - noch strahlen Babs und Buster freudig



Der Katapult bringt Buster voll auf Touren

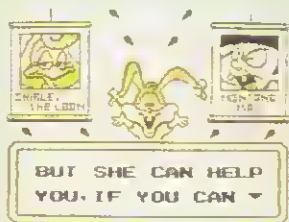
Höhlen, siedende Lava und das berühmte Toon-Meer. Die Welten sind in einige große Spielstufen unterteilt - bereits absolvierte Level müssen dank einer praktischen Paßwort-Funktion nicht ein zweites Mal durchhüpft werden, sollten aber: Einige Abschnitte bieten neben dem offiziellen Ausgang noch eine versteckte Alternative. Fleißige Spieler werden durch weitere

Babs und einige andere Toons.

Nach dem Druck auf die Starttaste findet sich Buster auf einer Landkarte wieder, die von nun an seine Fortschritte auf dem Weg zu Montans Geheimversteck anzeigt. Seine Aufgabe führt das Langohr durch einen gespenstischen Wald, finstere

reits absolvierte Level müssen dank einer praktischen Paßwort-Funktion nicht ein zweites Mal durchhüpft werden, sollten aber: Einige Abschnitte bieten neben dem offiziellen Ausgang noch eine versteckte Alternative. Fleißige Spieler werden durch weitere

Den *Tiny Toons* wurden erst vor wenigen Jahren von Steven "E.T." Spielberg das Zeichentrick-Leben eingehaucht. Die herrlichen Gags ließen die Vorbilder der legendären *Looney Tunes* (Bugs Bunny, Daffy Duck & Co.) verblassen und verhalfen zu einer beispiellosen Karriere. Dank Konami gibt's die umtriebigen Toons jetzt für alle gängigen Videospiel-Systeme.



Sie sind überall

Game Boy

Nintendos portabler Klassiker wird natürlich von Buster und Konsorten nicht verschont. Der Spieler kann zwischen Plucky, Schwein Hampton und Buster jederzeit wechseln und die grafisch eindrucksvollen Level erforschen - leider ohne Paßwörter. Ein immer noch empfehlenswertes Vergnügen im Fahrtwasser von *Super Mario Land*.

NES

Auch auf dieser populären Didie-Konsole könnt Ihr Hauptdarsteller bestimmen: Neben Buster überraschen Plucky, Furrball, Dizzy Devil den Spieler mit besonderen Fähig-



keiten. Brillante Geschicklichkeitsspiele sind auf dem NES keine Seltenheit, aber die bunten und höllisch schweren *Tiny Toon Adventures* gehören zur Spitzengruppe.

Super Nintendo

Konami bewegt sich mit diesen Toons auf unkonventionellen

Jump'n'Run-Pfaden und brannte das Gefühl der Fernseh-Toons optimal in die Speicher-Chips. Ein Gag jagte den anderen und der saftige Schwierigkeitsgrad sorgte für Schweißausbrüche. Diese Meisterleistung in Modulformat wurde in Ausgabe 3/93 von der *Power Play* mit einer saften Power-Wertung von 86% bedacht und verdient einen Ehrenplatz in jeder Spielebibliothek.



Links: Buster ist der Umweltverschmutzung zum Opfer gefallen

Unten: Dodo markiert den Weg durch eine Welt voller Gefahren

riesigen Abschnitten verlangt viel Ausdauer und ein ruhiges Joypad-Händchen.

Nach dem erfolgreichen Durchqueren einer Welt wartet erwartungsgemäß ein widerwärtiger Zwischengegner auf Buster Bunny: Montana Max oder seine Verbündete Doktor Gene Splicer höchstpersönlich geben sich die Ehre. Ein paar Hüpfen auf den Kopf sollte aber auch diese beiden Hitzköpfe beruhigen. Im Endkampf in Montanas hochtechnisierter Festung muß sich Buster mit einem überdimensionalen und besonders resistenten Transformer-Kampfroborer messen, der ihn mit Laserstrahlen kräftig einheizt. js



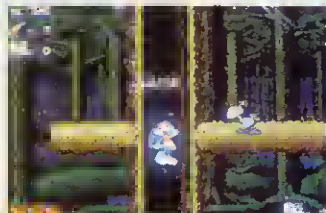
Wenn Buster zu sehr wippt, er leider von der Kugel kippt

Level und Abkürzungen belohnt.

Zu Beginn ist Buster mit drei Leben und drei Energieherzen ausgerüstet – bei Feindkontakt wird ihm leider ein Herzchen abgezogen, glücklicherweise finden sich von Zeit zu Zeit Herzchen-Auffrischer, Zusatzleben und wertvolle "Little Beeper"-Extras: Wenn Buster in arger Bedrängnis ist, pustet sein gefiederter Genosse auf Knopfdruck alle Gegenspieler vom Bildschirm.

Im Normalfall springt Buster artgerecht von Ast zu Ast oder wagt einen Doppelsprung an einer Mauer – weite Hüpfen schafft Buster nur mit genügend Anlauf. Die artistisch-avantgardistischen Sprungsalti der Super-Nintendo-Version sind entfallen, Gegner werden auf bekannte Weise erledigt: Ein gezielter Hüpfen auf das werte Haupt fegt Schneemänner, ballwerfenden Yetis, Raketenstuhl-Omas, Elektroschock-Roboter und die anderen Unholde vom Bildschirm.

Unter Wasser ist der kleine Buster allerdings völlig wehrlos – das geschickte Umschwimmen der Krabben, Haie und Drachen in diesen



Im Wald läßt sich Buster liften



Zirkusreif: Buster als lebende Kanonenkugel

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Konami

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Konami

MEGA DRIVE 86%

Grafik: 84% Sound: 79%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwörter

"Hüpf! Springt das Wiesel" - mit dem einheitlichen Schlachtruf der Vereinten Toon-Fanatiker stürzen Redakteure aus allen Himmelsrichtungen 'gen Spieldungeon, um die Premiere von Konamis Mega-Drive-Tiny-Toons mitzuerleben. Und die Überraschung ist gelungen:

Die *Tiny Toons* auf Segas 16-Bitter hüpfen nicht nur durch andere Welten oder lauschen neuen Musiken – nein, nein – sie sehen auch verdammt gut aus und bekamen ein ganz eigenes Jump'n'Run spendiert. Super-NES-Fans, die gehässig ins Sega-Lager schielten und lediglich eine schlafe Umsetzung der tollen Nintendo-Variante erwarteten, werden verbittert resignieren. Konami schneiderte Segas Konsole die *Tiny Toons* regel-



recht auf den Leib. Das im Gegensatz zur Super-NES-Version wesentlich geradlinigere Jump'n'Run glänzt mit vielen, qualitativ hochwertigen Musikstücken, allerliebsten Gegnern und versteckten Levels. Trotz des hochgeschraubten Schwierigkeitsgrades motiviert

die Möhrenhatz unglaublich. Ständig entdeckt Buster neue Ausgänge und Bonushöhlen. Ganz ungeschoren kommt der Hase jedoch nicht davon: Zum einen stört der Mangel an Extras, zum anderen fehlt das witzige Power-O-Meter der Super-NES-Fassung, was dem Sega-Hasen gut zu Gesicht gestanden hätte. Wer schon immer eine lustige Mischung von *Mario*- und *Sonic*-Komponenten suchte, wird mit den *Tiny Toons* bestens bedient.

Auf dem Super Nintendo konnte Buster Bunny den Thron des übermächtigen Mario nur zum Wanken bringen, auf Segas 16-Bit-System ist der Staatsstreik vollbracht: *Sonic* muß abdanken, Buster ist der neue Jump'n'Run-König des Mega Drive. Wer allerdings

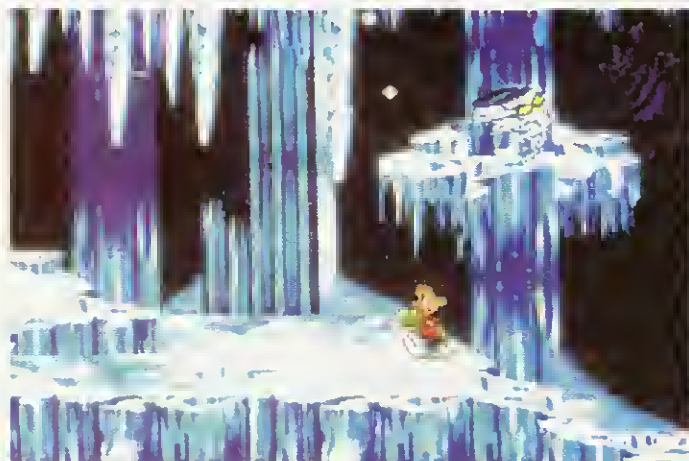
eine Kopie der innovativ-exzentrischen Super-Nintendo-Toons erwartet, liegt falsch: Auf dem Mega Drive ist *Tiny Toon Adventures* ein eigenständiges Hüpfabenteuer. Die verzweigten Abschnitte sind abwechslungsreich und vollgepackt mit interessanten Elementen – ein Festschmaus für jeden Freund der klassischen Jump'n'Run-Küche.



Technisch ist das Konami-Modul erwartungsgemäß voll auf der Höhe: *Tiny Toon Adventures* ist ruckel- und flackerfrei, kunterbunt und niedlich gezeichnet. Einen Sonderpreis verdient Konami für die herrliche Musikuntermalung – selten ist mir auf Segas Konsole besseres

zu Ohren gekommen. Im direkten Vergleich schmecken mir die Super-Nintendo-Toons eine Spur besser: Sie sind innovativer und gagreicher als diese traditionelle Interpretation. Wie dem auch sei, auf dem Mega Drive sind die *Tiny Toon Adventures* konkurrenzlos und mein Investitionstip des Monats – eine hohe Spielspaß-Rendite ist garantiert. 1

Das duale System



Echt eisig: Der Baby-Schneesturm macht Euch das Leben schwer

Global Gladiators

Ein Königreich für einen kräftigen Burger. Unter diesem Motto marschieren die beiden Kumpel Mick und Mack, wie jeden Tag, in die nächste McDonald's-Zentrale, um sich kräftig Fastfood hinter die Kiemen zu schieben und in ihrem Lieblingscomic "Global Gladiators" zu schmökern. Plötzlich taucht Burgerclown Ronald McDonald auf und beamt die beiden in ihre Lieblingsbildergeschichte, auf das sie vier Welten vom Umweltschmutz befreien.

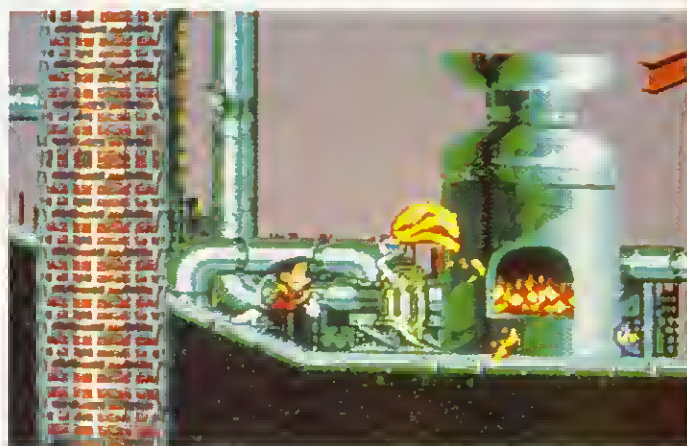
Ihr schlüpft selbstverständlich in die Rolle einer der beiden Kumpels und geht mit der Antischleimbazooka auf Mülljagd. Die erste der in je drei Levels unterteilten Spielstufen, ist die Schleimwelt mit allerlei säurespuckendem Ungeheuer. Danach verschlägt's Euch in einen verwunschenen und ebenso verdreckten Wald, woraufhin Ihr in "Toxic-

Alle Achtung! Virgin's *Global Gladiators* braucht sich in Sachen Präsentation nicht hinter *Sonic 2* zu verstecken. Besonders der tolle Soundtrack und die witzigen Effekte begeistern sofort. Grafisch ebenfalls verdammt durchgestylt fällt lediglich das Scrolling negativ ins Gewicht, da es des öfteren hinter den flinken Bewegungen unseres Helden zurückbleibt. Trotz der exakten Steuerung kommt der Spielspaß jedoch nie so recht aus den Startlöchern. Die Levels einer Welt unterscheiden



sich im Design kaum und verursachen bei wiederholtem Spielen ungewollte Gähnanfälle. Die Auswahl an Gegnern hält sich ebenfalls arg in Grenzen. Mögen die Mülltonnen noch so genial animiert sein – spätestens beim hundertsten Anblick geht der Reiz vollends flöten.

Dank des einfallslosen Leveldesigns bleibt *Global Gladiators* das Tor zur Videospieleelite verschlossen. Eingefleischte Jump'n'Runner sollten trotzdem ein Auge riskieren – die tolle Präsentation ist es wert.



Der Umwelt zuliebe: Mit Wonne auf die Tonne

City" landet. In der giftigsten Stadt des Erdballs vertrimmt Ihr Mülltonnen und fiese Preßluftschlämmer. Bevor es endlich wieder nach Hause geht habt Ihr noch die Antarktis von schaurig kalten Eismonstern und einem grimmigen Obermotz zu befreien.

Auf dem Weg durch die umweltverpesteten Levels gilt es neben versteckten Zeitauffrischern, Extraherzen und -leben auch jede Menge McDonald-M's einzusammeln. Diese ermöglichen Euch den Zutritt zur Bonusrunde, in der Papier, Metall und Glas unter Zeitdruck in die richtigen Container sortiert werden muß. Um sich genauer über die noch anstehenden Gegnerscharen zu informieren, läßt sich – ähnlich wie bei Konkurrenzprodukt *Sonic* – der Bildschirmausschnitt verschieben. *kn*



In der Bonusrunde wird sortiert: Papier, Glas und Metall in die dazugehörige Tonne.



Mit einigen gut gezielten Schüssen hat der Schleimbatzen ausgeschleimt

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 69%

Grafik: 75% Sound: 80%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –



Gutschein

POP 5/93
Jetzt eholen oder enfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach
diesen Gutschein ausschneiden und abgeben
in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-
spiele gibt. Oder einsenden an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180,
6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse
deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du
5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt!
Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte
Rückumschläge werden beantwortet.

Neu

Parodiesisch praller Weltraumballer-Knaller

Als wabbelgesichtiger Oktopus Parodius rettest Du mit Deinen Freunden die Welt vor der roten Riesenkrake. Doch zuvor lauern tierisch komische Gegner auf Dich. Alle wollen Dein Raumschiff entern. Doch Du zeigst ihnen, daß hier allein nur Du etwas zu lachen hast – in diesen witzigen und spannenden Superspielen der Extraklasse für Deinen GAME BOY, Dein NES und Dein Super NES.

Play Time 11/92:
"Für Liebhaber dieses Spiels ein Muß."

7 Level • 1 Spieler • System: NES

VIDEO GAMES 6/92:
"Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe."

POWER PLAY 7/91
"Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game Boy Software."

ASM 6/91
"Gigastark. ... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden."

**9 Level • 1 Spieler
System: GAME BOY**

Weitere KONAMI-Videoispiele für Deinen Game Boy und Dein Nintendo Entertainment System.



**8-Megabit-Spiel
7 Level • 1-2 Spieler
System: SNES**
POWER PLAY 10/92:
"...was hier an technischer
Hochleistung ausgespielt
wird, ist rekordverdächtig."
VIDEO GAMES 1/93:
"Durch den himmelhohen
Spielwitz, die innovativen
Gegner und die perfekte
Spielbarkeit verdient Parodius
den Titel 'Bestes Ballerspiel
aller Zeiten.' Wer's noch
nicht hat, ist selber schuld."

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50
Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77

Nintendo®, SNES™, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other
marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM® and
PALCOM GAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

KONAMI

Superstarker Videospielspaß



IBM / PC

Super NES

Mega Drive

1869	DV 85.-	Shadow President	EV 99.-	Axelay	dt 119.-	Top Gear	dt 119.-	Alien III	us 89.-
Alcatraz	DA 65.-	Sherlock Holmes	DV 89.-	Batman Returns	jp 129.-	Turtles IV	us/dt 109.-/119.-	Aquatic Games	us 49.-
Alone in the Dark	EV 89.-	Sleepwalker	EV 65.-	Blazeon	us 119.-	Warp Speed	us 109.-	Batman Returns	dt 89.-
Amberstar	EV 69.-	Space Quest IV	DV 85.-	Castlevania IV	dt 119.-	Wheel of Fortune	us 109.-	Block Out	jp 29.-
ATAC	DA 89.-	Space Quest V	EV/DV 79.-/85.-	Chessmaster	dt 109.-	Wing Command.	us/dt 119.-/129.-	Castle of Illusion	us 79.-
B-17	DA 89.-	Spaceward Ho (Win)	DV 99.-	Combatribes	us 119.-	Wordtris	us 99.-	Chiki Chiki Boys	jp 59.-
Black Jack (Win)	DV 55.-	Strike Commander	DA 89.-	Double Dragon	us 119.-	Wrestlemania	dt/jp 129.-/79.-	Darius II	jp 29.-
Battlechess 4000	DA 75.-	Strip Poker 2 Delux	DA 65.-	Dragon's Lair	dt 109.-	X-Zone	us 99.-	Ecco the Dolphin	dt 99.-
Burning Steel	DV 89.-	Stunt Island	EV 95.-	F-Zero	dt 95.-	Zelda III	dt 95.-	Fantasia	jp 39.-
Car and Driver	DV 79.-	Task Force	DA 85.-	F1 Exhaust Heat II	jp 139.-	Alien 3	dt 129.-	G-LOC	us 79.-
Carl Lewis Challenge	DA 75.-	Transarctica	DV 65.-	Gods	dt 129.-	World League Basketball	dt 99.-	Gadget Twin	us 99.-
Castle of Dr. Brain	DV 79.-	Tristan Pinball	EV 69.-	James Bond jr.	dt 79.-	Super Buster Bros	us 119.-	Green Dog	us 69.-
Civilization	DV 89.-	Ultima 7	DV 85.-	Krusty's Super Fun H.	us 109.-	Desert Strike	us 109.-	James Bond 007	us 89.-
Comanche	DV 95.-	Ultima 7 Forge of Virtue	DV 45.-	Lemmings	dt 135.-	Action Replay	109.-	James Pond II	us 39.-
Cover Girl Poker	DA 65.-	Ultima Underworld	DA 79.-	Magical Quest	dt 119.-	Pro Pad S.NES	29.-	Jewel Master	jp 29.-
Creepers	DA 89.-	Ultima Underworld 2	DA 79.-	Mario Paint m. Maus	dt 95.-	Universal Adaptor	39.-	John Madden II	us 49.-
Curse of Enchantia	EV 69.-	Valhalla	DA 69.-	NBA All-Star Challenge	us 119.-	S.NES o. Spiel	199.-	Muhammed Ali	us 99.-
Dagger of Amn Ra	DV 79.-	Video Poker (Win)	DV 55.-	Parodius	dt 119.-	Game Genie	119.-	NBA Allstar	us 85.-
Darkseed	DV 79.-							NBA II Jordan vs Bird	us 49.-
Das schwarze Auge	DV 85.-							NHLPA Hockey	us 89.-
Dogfight	DA 99.-							Predator 2	us 79.-
Dune II	DV 85.-							Pigskin Football	us 95.-
Dynatech	DV 75.-							Pro-Quarterback	us 89.-
Eco Quest 1	DV 79.-							Road Rash II	dt 99.-
Eco Quest 2	EV/DV 79.-/85.-							Slime World	us 79.-
Elysium	DV 75.-							Sonic 1	jp 49.-
Epic	DA 69.-							Sonic 2	jp 79.- us/dt 99.-
Eric the Unready	EV 75.-							Splatter House III	jp 99.-
F-15 III	EV/DA 85.-/99.-							Steel Empire	us 79.-
Faloon 3.0	DV 95.-							Streets of Rage II	dt 89.-
Game of Life	DA 79.-							Sword of Sodan	jp 29.-
Gateway	EV 75.-							Tazmania	dt 99.-
Grand Prix	DA 85.-							Terminator 2	dt 99.-
Gunship 2000	DA 89.-							Toxic Crusader	us 69.-
Hexuma	DV 85.-							Twisted Flipper	us 69.-
History Line	DV 85.-							Two Crude Dude	us 79.-
Hockey League Sim. II	EV 75.-							Turtles Hyperstone Heist	dt 99.-
Home Alone 2	EV 59.-							Wonder Boy 3	jp 39.-
Hook	DV 69.-							World of Illusion	dt/us 95.-/89.-
Humans	EV 65.-							Converter MD jp->dt	19.-
Inca	DA 89.-							Starfighter 3 (Joypad)	29.-
Incredible Machine	EV 79.-							Pro 2 (Joystick)	35.-
Indiana Jones 4	DV 95.-							Maverick 3 (Joystick)	35.-
Island of Dr. Brain	EV 75.-							Mega Stick (Joystick)	69.-
KGB	DV 59.-							Action Replay	119.-
Kings Quest VI	EV/DV 79.-/89.-	Wayne Gretzky 3	EV 89.-	Prince of Persia	dt 119.-			Mega Drive o. Spiel	219.-
Legend of Valour	DV 79.-	Ween	EV 75.-	Push Over	us/dt 99.-/119.-			MD Magnum Set	359.-
Lemmings 1(Double)	DV 89.-	Willy Beamish	DA/DV 75.-/85.-	Road Runner	us 109.-				
Lemmings 2	DA 85.-	Wizardry 7	DV 95.-	Roger Clem. Baseball	us 109.-				
Links 386	DA 99.-	Wrestlemania 2	EV 59.-	Sim City	dt 95.-	B-17	DV 79.-	Pinball Fantasies	DA 59.-
Links 386 Mauna Kea	49.-	X-Wing	DV 89.-	Spiderman X-Man	dt 119.-	B.C. Kid	DA 59.-	Populous 2	DA 75.-
Mad TV	DV 76.-			Star Fox	jp 149.-	Beast 3	DV 69.-	Railroad Tycoon	DV 79.-
Maelstorm	EV 99.-			Street Fighter II	dt 95.-	Chaos Engine	DA 55.-	Sim Earth	EV 69.-
Mario Teaches Typing	DV 65.-	Mouse MS-Komp. incl.	35.-	Super Battle Up	us 109.-	Darkseed	DV 75.-	Sports Collection	DV 59.-
Mercenaries	EV 79.-	Mousepad und Software	20.-	Super EDF	dt 125.-	Dragons Lair 3	DA 69.-	Street Fighter 2	DA 55.-
Might & Magic 4	EV 75.-	PC Connection	25.-	Super Ghouls'n Ghosts	dt 95.-	Euro Soccer	DA 49.-	Strip Poker 2 Delux	DA 49.-
Monkey Island 1	DV 85.-	Warrior 5 Joystick (analog)	25.-	Super Mario Kart	dt 95.-	Fire and Ice	DA 55.-	Wing Commander	DV 85.-
Monkey Island 2	DV 89.-	QS-113 Joystick (analog)	25.-	Super Mario World	dt 119.-	Goblins 2	EV 69.-	Zool	DA 49.-
Patrizier	DV 89.-	FX Fighter D/A	35.-	Super Off Road	dt 125.-	History Line	DV 89.-		
Penthouse	DV 45.-	PC Fighter 2000 Joystick (analog)	49.-	Super Probotector	dt 119.-	Humans	EV 59.-		
Perfect General	DV 89.-	Competition Pro Stick	59.-	Super R-Type	dt 99.-	Indiana Jones 4	DV/EV 85.-/69.-	Maus/Joy Switch	39.-
Rome AD 92	DV 65.-	Competition Pro Stick Mini	59.-	Super Soccer Champ	us 99.-	Jimmy White's Snooker	DA 69.-	512K mit Uhr für A500	59.-
Populous 2	DV 79.-	Intruder 5 Joystick (analog)	59.-	Super Star Wars	dt/us 139.-	Lemmings 2	DV 65.-	Trackball	69.-
Powermonger	DA 75.-	Gravis Gamepad	49.-	Super Tennis	dt 99.-	Lion Heart	DA 55.-	Internes Laufwerk A500	99.-
Push Over	DA 65.-	Gravis Joystick sw	79.-	Terminator 1	dt 139.-	Loom	DV 69.-	Externes Laufwerk 3,5"	129.-
Quest for Glory III	DV 79.-	Gamecard (2 Ports/analog)	20.-	Terminator 2	dt 129.-	Lotus 2	DA 45.-	Kick-Rom Selector	49.-
		Thrust Master	189.-	Tiny Toons	us/dt 109.-/125.-	Lotus 3	DA 55.-	3-Tasten Maus	49.-

Cybersoft
Tel 089/6645-30 Fax -62
 Schönstr 91, 8000 München 90, kein Ladenverkauf
 Bestellannahme 24h (Nachts Anrufbeantworter)
Auch An- und Verkauf
von gebrauchten Spielen
 Ladenverkauf: Theresienstr. 152
 8000 München 2 Tel. 089/522787
 Öffnungszeiten: Mo-Sa 10 bis 20 Uhr

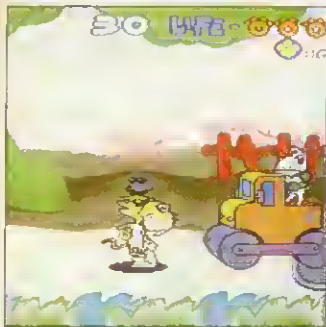
Amiga

DV 79.-	Pinball Fantasies	DA 59.-
DA 59.-	Populous 2	DA 75.-
DV 69.-	Railroad Tycoon	DV 79.-
DA 55.-	Sim Earth	EV 69.-
DV 75.-	Sports Collection	DV 59.-
DA 69.-	Street Fighter 2	DA 55.-
DA 49.-	Strip Poker 2 Delux	DA 49.-
DA 55.-	Wing Commander	DV 85.-
EV 69.-	Zool	DA 49.-
DV 89.-		
EV 59.-		
85.-/69.-	Maus/Joy Switch	39.-
DA 69.-	512K mit Uhr für A500	59.-
DV 65.-	Trackball	69.-
DA 55.-	Internes Laufwerk A500	99.-
DV 69.-	Externes Laufwerk 3,5"	129.-
DA 45.-	Kick-Rom Selector	49.-
DA 55.-	3-Tasten Maus	49.-

Amiga-Zubehör

Versandkosten DM 7.- zzgl. Nachnahme, ab 250.- Versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Liste des gesamten Angebots gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Dia
Chester 1
43,5 x 43,5



Chester Cheetah

"Chee-Tos" sind keine Rockband und auch kein Mädchen-Baseball-Team, sondern ein US-Käsesnack. Der Leopard Chester Cheetah ist das stolze Maskottchen dieses kulinarischen Höhepunktes der amerikanischen Ernährungskultur. Jetzt wurde Chester zum Videospielhelden betördert und darf durch lüftl scrollende Abschnitte eines Tierparks hüpfen, krabbeln, schwimmen und schwingen. Der Zoowärter Mean Eugene und seine tollwütige Töle Grunt haben Chesters Harley geklaut, zerlegt und versteckt. Um alle Teile wiederzufinden, muß Chester unter anderem auf Bäumen herumkraxeln, sich mittels Lianen über Abgründe schwingen, eine hindernisreiche Bootsfahrt absolvieren und in der finsternen Kanalisation herumkriechen.

Chester Cheetah ist eine buntes und fantasievolles Hüpfspiel mit "kleinen" Schönheitsteilern: Chester kämpft sich sehr, sehr langsam und zäh durch die Level und scheitert von Zeit zu Zeit an untauren Passagen. Allerdings gibt es zwei überzeugende Gründe, sich das Spiel zu kaufen. Zum einen wird ein 50c-Ermäßigungsoupon auf eine Familienpackung "Chee-Tos" mitgeliefert, zum anderen sollte die Entwicklung gefördert werden, daß bekannte Werbeträger ihr eigenes Videospiel bekommen. Vielleicht gibt es dann schon bald *Die Rache der Milka-Kuh* oder *Super Bärenmarke Teddy*. Testmuster von der Traumfabrik. js

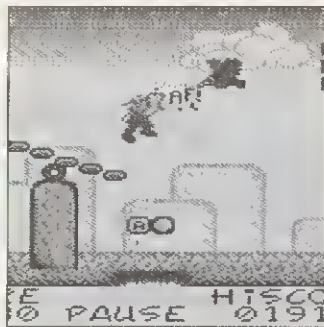


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kaneko
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 61%

Grafik: 63% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel

Grabb-Bild
Asterix
43,5 x 43,5



Asterix

Die Franzosen haben die Abenteuer ihres berühmten Vorfahren liebevoll umgesetzt. In Mario-Manier marschiert der gallische Krieger durch die scrollenden Spielstufen und erledigt mit einem Fausthieb Römer und Wildschweine. Nebenbei werden Bonussterne, Flügel-Energie, Extraleben und Kessel voller Zaubersprüche eingesammelt. Schicke Grafik, Scrolling in zwei Ebenen, viel Spielwitz, deutsche Bildschirmtexte – was will man mehr? js

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 75%

Grafik: 75% Sound: 66%
Schwierigkeit: einstellbar



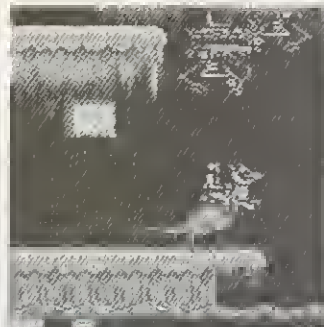
Universal Soldier

Accolades *Turrican-2*-Abklatsch wurde gegenüber den anderen Missionen nur kleinen Änderungen im Levelaufbau unterzogen. Wieder wetzt Ihr mit Eurem waffenstarrten Sprite durch paßwortgeschützte Wellen und ballert auf alles, was Euch vor die Kanone springt. Trotz der kontrastarmen Grafik bringt *Universal Soldier* dank zahlreicher Extras noch soliden Spielspaß. kn

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 58%

Grafik: 42% Sound: 65%
Schwierigkeit: schwer



The Empire Strikes Back

Das Leben eines Jedi ist kein Zuckerschlecken. Luke Skywalker zum Beispiel muß in klirrender Kälte auf einem stinkenden Tauntaun über den eisigen Planeten Hoth traben und einen imperialen Sondenroboter unschädlich machen. Später fliegt er im Snowspeeder Einsätze gegen die übermächtigen AT-AT-Walker, wadet durch Höhlen auf Yodas Heimatwelt Dagobah, erledigt im Luftkampf Twin Pod Cloud Cars und tritt gegen den berühmt-berüchtigten Kopfgeldjäger Boba Fett an. Der kleine Game Boy-Bildschirm scrollt leicht ruckelig in alle Richtungen und überrascht mit nuancenreichen Grüntönen. Von Zeit zu Zeit kann der angehende Jedi "Force-Powers" auf sammeln und sich unter anderem über bessere Sprungkraft und stärkere Bewaffnung freuen. Wie schon bei *Star Wars* haben die Programmierer die NES-Version auf den Game Boy konvertiert – und leider nicht aus ihren Fehlern gelernt: *The Empire Strikes Back* ist unfair, da der beschnittene Bildschirmausschnitt die nötige Weitsicht verweigert. Zudem springt Luke nicht wie ein eleganter Jedi, sondern wie ein motorisch gestörtes Mammut durch die umfangreichen Spielstufen. Fanatische *Star Wars*-Sammler werden sich *The Empire Strikes Back* wohl zulegen – zählt Ihr nicht zu dieser Gruppe, greift zu anderen Geschicklichkeitsübungen. js



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom/Ubisoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 35%

Grafik: 52% Sound: 59%
Schwierigkeit: schwer



Pichelsdorfer Str. 41
1000 Berlin 20
Versand + Laden

Tel. 030 / 361 07 71

Bestellannahme und
Ladenöffnungszeiten

Mo. - Fr. : 10³⁰ - 18³⁰ Uhr
Sa. : 10-14 Uhr, langer Sa

Street Fighter 2 Amiga + ST 58,90

SEGA Mege Drive	
Mickey & Donald	dt. 89,90
Betmen Returns	dt. 89,90
Aquatic Games	dt. 99,90
Streets of Rage 2	dt. 89,90
Indiana Jones	dt. 106,90
Tiny Toons *	dt. 98,90
Moonwalker	dt. 57,90

Monkey Isl. 2 Amiga + PC 77,90

SEGA Master System	
Sonic 2	dt. 79,90
Mickey Land of Ill. *	dt. 81,90
Alien 3	dt. 89,90
Wimbledon	dt. 97,90

History Line Amiga + PC 88,90

SEGA Game Gear	
Simpsons	dt. 79,90
Streets of Rage	dt. 79,90
Tezmania	dt. 79,90
Terminator	dt. 79,90
X Wing	PC 98,90

Super Nintendo	
Exhaust Heat	dt. 117,90
King of Monsters	dt. 117,90
Wing Commander	dt. 138,90
Darius Twin	dt. 117,90
Pushover	dt. 117,90
Addams Family	dt. 117,90
Hunt for red Oct	us 128,90

Carl Lewis Challenge PC 39,90

NES	
Lemmings	dt. 97,90
Turtles 2	dt. 107,90
Mega Man 2	dt. 97,90
Corvette ZR1 Chai.	dt. 79,90

Lemmings 1 Data Disk
benötigt Lemmings Pro.
Amiga + PC + Atari ST 29,90

Game Boy	
Hook	dt. 69,90
Rocky Bullwinkle	us 39,90
Mario Land 2	us 66,90

Action Replay Pro
Mege Drive, S - NES
Game Boy Prefs auf Anfr.

Ladenpreise variieren, da Ladenverkauf
leider mit höheren Kosten verbunden ist!
! Lieferung nur solange Vorrat reicht!
Druckfehler und Preleänder vorbehalten
Versandkosten:
bei Vorkasse + 6,90 DM (nur Eurocheck)
bei Nachnahme + 9,90 DM Versandkosten-
pauschale Lieferung per UPS
ab 400,-DM Bestellwert
versandkostenfrei

die mit * gekennzeichneten Spiele waren
zum Zeitpunkt der Inseratenerstellung noch
nicht lieferbar, sind aber inzwischen
wahrscheinlich verfügbar

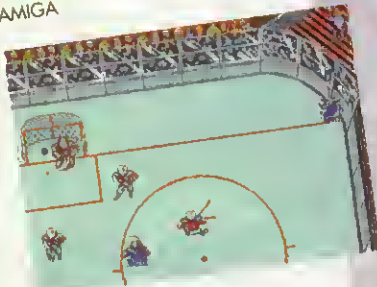
WEHE, WENN KÜHNHACKL KOMMT!

Für AMIGA und PC

Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie in der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!



AMIGA



AMIGA

FEATURES

- 1-4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, OEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken
- alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Tarszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

SOFTWARE 2000

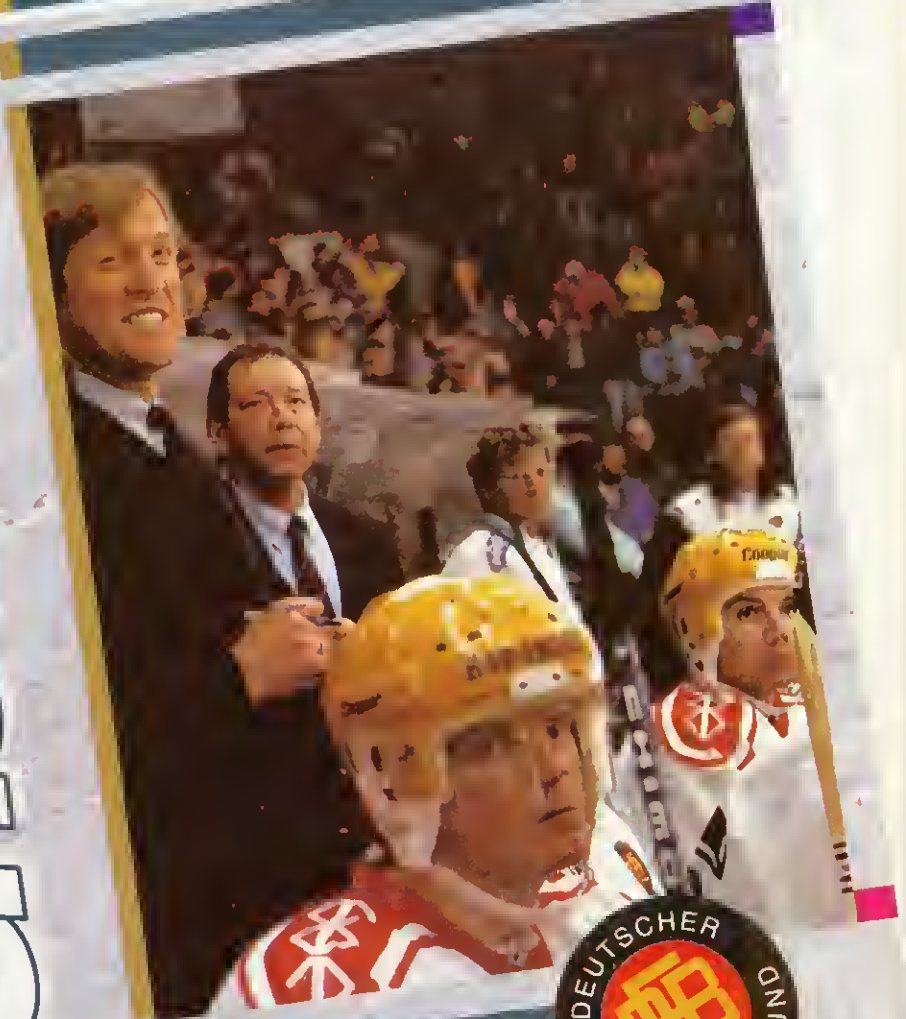


SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447



Spielbare Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 5 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Eishockey",
Postfach 110, 2420 Eutin.

LASER

Der Stamm- baum der CD- Familie wächst in rasendem Tempo. **LASER AGE** zeigt Euch den richtigen Weg durchs digitale Format- wirrwarr.

Der erste CD-Standard wurde 1982 aus der Taufe gehoben. Damals fraßen sich die Mediengiganten Sony und Philips, um den sogenannten "Red Book"-Standard festzulegen. Der Name entstand nicht aus der Vorliebe für rote Bücher, sondern aus der Art des verwendeten Lasers. Der leuchtet in jedem konventionellen CD-Player in einer bestimmten Wellenlänge, die unser Auge als rotes Licht wahrnimmt. Im Red Book wurden Vereinbarungen getroffen, die uns eine große Welt der kompatiblen CD-Player bescherte. Denn egal wie die CD in Österreich, Deutschland oder Japan gepreßt wurde, die Daten stehen unter dem "Red Book"-Pantoffel. Eine dieser Gemeinsamkeiten war die 74-Minuten-Klausel, die auf Wunsch eines einzelnen Herren gewählt wurde. Bei der Entwicklung der CD legte Sony-Boss



Akio Ainsley fest, daß eine CD das beliebteste klassische Stück aufnehmen sollte. Ein japanisches Statistikinstitut fand heraus, daß dies Beethovens 9. Sinfonie war, und fertig war die Länge einer CD. Daß diese 74 Minuten genau einer Datenmenge von 640 MByte entsprechen, ergab sich aus dieser Vorgabe. Da sich die CD als Datenspeicher für den Computer geradezu anbot, dauerte es nur knapp zwei Jahre, bis die beiden Medienriesen die komplette CD-Hardware und Softwaretechnologie bereitstellten. Das war vor immerhin 9 Jahren. Inzwischen macht allein die deutsche CD-ROM-Branche mehr als 100 Millionen Mark Umsatz im Jahr – Tendenz steigend.

Im Laufe der Jahre hat sich der Anspruch an ein CD-ROM-Laufwerk und damit die Technologie der Laufwerke erheblich verändert. Mit steigenden Datenmengen hakte als erstes die Geschwindigkeit der Laufwerke: Knapp 150 KByte pro Sekunde schaufelt ein CD-Laufwerk in den Computer. Das ist zwar schneller als ein Diskettenlaufwerk, steht aber im totalen Abseits zur liebge-



CD ohne Ende:
Laserdisc, CD-
RDM, Audio-CD,
Photo-CD und
Single-CD gehören
zur CD-Familie

CD-ROM Laufwerk:
Intern oder extern
– das ist hier
die Frage

wonnenen Festplatte, die ungefähr 1 MByte pro Sekunde an den Rechner übergibt. Das gleiche Verhältnis haben die Zugriffszeiten (die Zeit, bis die Stelle, an der die Daten stehen, gefunden wurde) der beiden Medien: Ein normales CD-ROM-Laufwerk läppert sich mit 300 Millisekunden zum gesuchten Ort. Eine Festplatte braucht für die gleiche Aufgabe 10 bis 20 Millisekunden. Wenn die Ladezeit länger als die Animation ist, kommt man doch ins Grübeln, und wem einmal vor Icom's *Sherlock Holmes*-Zyklen ein Bart wuchs, wird die prähistorischen CD-Laufwerke nur noch mit der Zange anfassen. Abhilfe bringen Laufwerke der neuesten

Generation. Alle großen CD-Firmen wie Sony, Philips, Toshiba, Pioneer oder Texel bieten sogenannte Double-Speed-Laufwerke an. Ganz logisch, die Rotationsgeschwindigkeit der Scheibe wurde verdoppelt, ein 64 KByte großer Cache zwischen Laufwerk und Rechner geschoben, und üble Wartezeiten gehören der Vergangenheit an. Virgin's ultimativer CD-ROM-Knaller *The Seventh Guest* setzt auch in diesem Sektor neue Maßstäbe. Ein spitzfindiges Meßprogramm ermittelt Datenübertragung und Zugriffszeit des gespreßten Laufwerkes. Unter 150 KByte hebt kein Geist das Messer, und erst bei einer Datenübertragungsrate von 300



Fliegen erster Klasse



Als Meister der Flugsimulation setzt MicroProse die Maßstäbe für Spannung am Himmel. An den Realismus der hier abgebildeten Spiele zum Beispiel reicht kein anderer Hersteller auch nur annähernd heran.

Und all diese preisgekrönten Spiele sind für den Amiga erhältlich.

Von der eindrucksvollen "Flying Fortress" des zweiten Weltkrieges bis zur senkrechtstartenden Harrier jüngerer Konflikte sind diese Flugsimulationen mit unübertroffenen Grafiken und einmaligem Gameplay ausgestattet. Damit liegt die rasante Action vom ersten Moment an ganz in Ihrer Hand. In derartig realistisch gestalteten Maschinen kann nur Ihre eigene Vorstellungskraft dem Flug durch die Lüfte Grenzen setzen!

Wo immer Sie fliegen und mit wem Sie auch Ihre Kräfte messen wollen - Sie sollten sich für MicroProse entscheiden. Sie finden unsere Spitzenprodukte gleich um die Ecke beim nächsten Amigaspielhändler. Warum also Economy Class wählen, wenn die erste Klasse so leicht erreichbar ist?

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury,
Glos. GL8 8LD, England. Tel: +44 (0)666 504 399

KByte schleicht ihr ruckelfrei durch die schummrigen Zimmer.

Zweiter Schlag gegen die 298-Mark-Billiglaufwerke ist die exzessive Formatvielfalt im CD-ROM-Sektor. Nachdem der Red Book-Standard nicht mehr mit den technischen Gegebenheiten mithalten konnte, entschloß man sich einen Yellow Book-Standard festzulegen. Im Yellow Book

mera aufgenommene Schnappschüsse können auf Photo-CD übertragen und, ein geeignetes CD-ROM-Laufwerk vorausgesetzt, in den Rechner importiert werden. Für Kodaks neue Photo-CD wird dann die Multisession-Fähigkeit interessant. Erst mit einem Multisession-fähigen Laufwerk könnt ihr eine in mehreren Sessions beschriebene Photo-CDs lesen. Mit einem etwas beseren

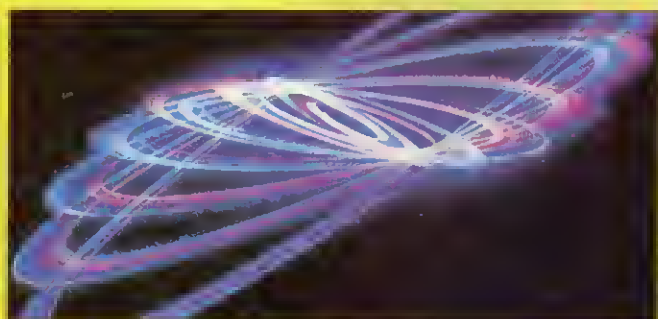
patibilität hebt. Die Paketalternative ist die neue Mediavision Pro 16: Ein Photo-CD-Treiber ist im üppigen Softwareangebot inklusive. Steckt gar eine Soundkarte ohne CD-ROM-Anschluß in Eurem Rechner, ist eines der CD-ROM-Laufwerke mit Adapter die richtige Wahl. Eine Menge Firmen machen in diesem Bereich ihre Aufwartung.

Wir haben ein Gerät der Firma Texel näher ins Auge gefaßt, das allzu lange Wartezeiten durch die Dobbles-Speed-Methode ausschließt und mit XA- und Multisession-Fähigkeit aufwartet. Anschließen könnt ihr das Texel-Laufwerk an einen sogenannten Host-Adapter oder einen echten SCSI-Kontroller. Den Host-Adapter bekommt ihr mit dem Laufwerk von Starlinet. Die

DRM-604X gleich die vierfache Geschwindigkeit eines normalen Laufwerkes. Mit einer Datenübertragung von 612 KByte pro Sekunde ist das Pioneer-Laufwerk eine echte Festplattenkonkurrenz.

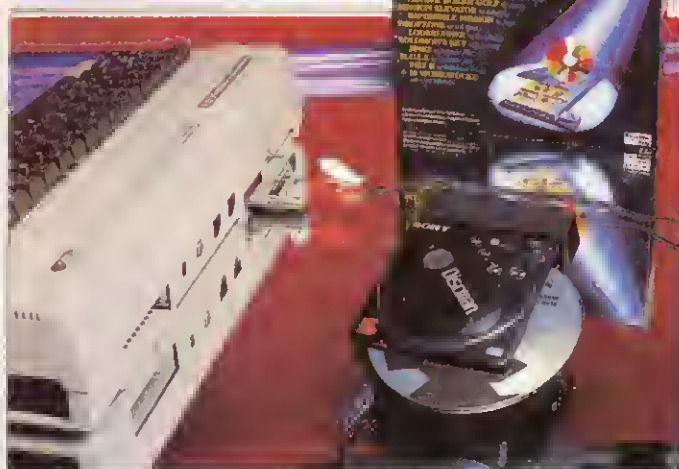
Auf den Dreh gekommen

Um aus einer tiefenden Plastikmasse eine Compact Disc zu zaubern, bedarf es einiger Überredungskünste. Der Anfang aller Scheiben ist die Prägung des Urvaters, der Stempel aller folgenden CD's. Der Monsterstempel ist eine absolut ebene Glasplatte mit 25 Zentimetern Durchmesser und einer Höhe von 10 Zentimetern. Bevor dieses Scheibenmonster in die Master-Station verschwindet, wird der Boden mit einer hauchdünnen Fotolackschicht überzogen. In der Mastering Station wird diesem gläsernen Ungetüm die Umdrehungsgeschwindigkeit einer normalen CD verpaßt und ein Laserstrahl beginnt sein zersetzendes Werk. Zur Übertragung der Daten dampft der Laser im Rhythmus der digitalisierten Informationen Punkte in die lichtempfindliche Fotoschicht. Ein Punkt oder richtig Pit entspricht dabei der binären 0 oder 1 und ist nicht viel größer als die Wellenlänge des Lasers, also ungefähr 830 Nanometer. Die nun datengeschwängerte Fotoschicht wird mit blitzblankem Silber bedampft, um anschließend noch einmal mit einer dickeren Metallschicht überzogen zu werden. Die so entstandene Metallscheibe wird dann mechanisch von der Glasscheibe getrennt und fertig ist die Master-CD, die auch Matritze genannt wird. Diese Matritze ist, wie es sich für einen Stempel gehört, eine Negativform unserer späteren CD. Im echten Prägeprozeß wird ein Rohling, kleine Kunststoffscheiben, sozusagen die Deckel unserer CD, vor die Matritze gespannt. Mit einer Temperatur von 325 Grad Celsius wird eine Kunststoffschicht zwischen Rohling und Matritze gespritzt. Rohling,



Laserlicht wie in der Diskothek

wurden dann so vielversprechende Untergruppierungen wie ISO 9660, High Sierra, Rock Ridge und der CD-ROM XA (Mode 2, Form 1 und 2) festgehalten. Jeder Programmierer konnte sich nun seinen Standard aus dem vielfältigen Angebot aussuchen. Pech, wenn das CD-ROM Laufwerk dann im Ernstfall den Laser einzieht. Betagtere Laufwerke beherrschen meist nur das veraltete ISO 9660-Format. Das böse Erwachen kommt bei MPC-Spielen, wie *Battlechess Enhanced*, das unbarmherzig ältere Laufwerksmodelle matt setzt. Beim Kauf braucht man sich nicht durch Formate wie High Sierra oder ISO 9660 beeindrucken zu lassen. Die Formatveteranen haben ihre besten Zeiten hinter sich, und werden praktisch von jedem CD-ROM-Laufwerk unterstützt. Seltener sind XA-fähige Laufwerke; XA steht für "Extended Architektur", das heißt, Bild und Ton können gleichzeitig von der CD gezogen werden. Für Spiele, die oft den Hintergrund-Sound von der CD saugen, eine unverzichtbare Option. Stark im Kommen ist Kodaks neue Photo-CD. Mit der Kleinbildka-



Der C64 war der erste Homecomputer, der sein Interface mit einem CD-RDM-Laufwerk teilte

Malprogramm, wie Micrografix' 300 Mark teuren *Photo Magic*, könnt ihr Eure Photos auf die Mattscheibe bringen und manipulieren.

Fehlt Euch noch eine Soundkarte zu Eurem Glück, seid ihr mit einem Soundkarten-CD-ROM-Paket gut beraten. Langsam aber sicher fährt ihr mit dem Soundblaster 16-Panasonic-Gespann. Neueste Errungenschaft für das Soundblaster-CD-Laufwerk ist ein Treiber, der das Laufwerk in das Reich der Photo-CD-Kom-

elegantere Methode ist ein SCSI-Kontroller, an den ihr außer dem CD-ROM sechs weitere Geräte, wie eine Festplatte oder einen Streamer betreiben dürft. Der letzte Schrei in Sachen CD-ROM-Laufwerk kommt von Pioneer: Das DRM-604X-System schluckt gleich 6 CDs. In einem Magazin verwaltet das Pioneer-Laufwerk so satte 3,2 GByte an kompakten Daten. Damit Euch bei dieser Datenmenge die Zeit nicht lang wird, verpaßten die Entwickler dem

Traummedium CD:
640 KByte auf
Knopfdruck



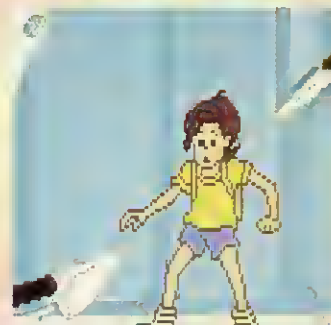
Kunststoffscheibe und Matrize wird ein sagenhafter Druck von 50 Tonnen aufgebürdet, und die CD ist geprägt. Anschließend wird ihr eine 295 Mikrometer dünne Aluminiumschicht aufgedampft (das ist 10000mal so dünn wie eine Zeitungsseite), der die Compact Disc später den silbrigen Glanz verdankt. Zum Schutz vor Kratzern und damit Zerstörung der Informationen wird die Scheibe abschließend lackiert. Als allerletzte Aktion wird die geschundene Scheibe mit einer Genauigkeit von einem Hundertstel Millimeter auf die exakte 5 1/4 Zoll Größe gestanzt und mit einem Mittelloch versehen. Maximal 30 Sekunden veranschlagt ein modernes Preßwerk für den gesamten Prozeß. Die Herstellung einer Master CD ist recht kostenintensiv, je nach Stückzahl werden die folgenden

CD's billiger. Richtig billig wird's ab einer 100000er Auflage, dann liegen die Produktionskosten bei ungefähr 2 Mark. *cd*

Ihr Kinderlein kommet:
Willy Beamish packt noch einmal aus.



Als nächstes
erobert Willy das
Mega-CD



Gefahren und Abenteuer warten
auf Willy

Willenlos

Sierras Multimediawerkstätten nehmen ein Spiel nach dem anderen aufs Korn. Nach dem hervorragenden *Space Quest 4* wurde jetzt *Willy Bea-*

mish auf die Scheibe gebannt. Wie Roger, konnte auch Willy nicht über seinen Schatten springen: In Rätseln und Grafik gleichen sich Disketten- und CD-Version, wie ein Ei dem anderen. Wie im Diskettenoriginal vorgemacht, leidet Willy unter ungerechten Eltern, paukeilen Lehrern und gemeingefährlichen Babysitern. Die letzte Rettung des todunglücklichen Teenagers ist die Flucht in die Traumwelt. Gondelt der geschundene Willy durch die Fantasy-Welt, kommt er nicht um die Lösung von einigen kleineren Rätseln herum. Im Unterschied zur Diskettenversion werden die kleinen Rätsel im Teenie-Beamish-Niveau vorgetragen und steigern damit den Englischlerneffekt auch im verstehenden Hören. Habt Ihr gesteigerten Englischnachholbedarf und

Spaß an einer flotten Spielweise, empfiehlt sich *Willy Beamish* als Mix aus flockigem Adventure und besserer Lernsoftware. *cd*



Drei Wochen war der Frosch so krank – jetzt quakt er wieder –
Gott sei Dank!

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sierra

MS-DOS

55%

Grafik: 63% Sound: 75%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er, 640 KB, VGA

Unterstützt: EMS, Adlib,
Soundblaster, Maus

Geplant für: Mega-CD

GUNSHIPTM 2000

Die Rennschlacht spielt sich jetzt auch auf dem Amiga ab



MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel +44 (0)666 504 325

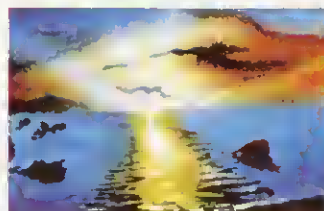


Gevatter Tod auf Abwegen: In den Hansestädten des Mittelalters hat der Senseträger Hochkonjunktur.

Gülderling

Nachdem der Patrizier erfolgreich auf PC- und Amiga-Wellen schippert, entschloß sich Ascon-Boss Holger Flötmann, den Anker für eine CD-ROM-Version zu hieven. Der Wirtschaftssimulation der Hansezeit werden außer Pökelfleisch und Beulenpest eine ganze Menge neue Features aufgebremmt. Natürlich läßt sich Ascon nicht um eine anständige Musikanterstützung bringen: Die rasseln-

de Dudelsackmusik der Diskettenversion wird einer rauschfreien CD-Musik weichen. Dazu werden die alten Soundtracks noch einmal neu und in feinsten CD-Qualität abgemischt. Da jedes poplige CD-Spiel mit erweitertem Sound protzt, entschied sich Ascon noch ein paar Features mehr in die Waagschale zu werfen. Die bereits in der Dis-



Bevor die Sonne im Meer versinkt, segelt der Patrizier auf der CD-RDM.

kettenversion ansehnliche Grafik wird mächtig erweitert. Dazu gehören Fullscreen-Animationen ganzer Spielszenen und 12 ganz neu animierte Grafiken. Zu guter Letzt braucht der CD-Patrizier ganze 5 MByte Speicher auf Eurer gestreßten Harddisk. Den Gesamttest des neuen Patriziers werdet Ihr wahrscheinlich schon auf den nächsten LASER AGE-Seiten bestaunen dürfen.

cd

Custom Made

Wer sich gerne seine eigene CD in den Schrank stellen möchte, kann sich diesen Wunsch erfüllen. Die Firma Totronik in Stuttgart bietet einen kompletten CD-Service an. Für auf Festplatte angelieferte Daten kostet die "selbstgeschneiderte" CD 300 Mark. Im Vergleich zur Wing Commander-CD-Version, für die man immerhin 150 Mark abdrückt, kann man nicht einmal von Wu-

cher sprechen. Versorgt Ihr gleich Eure Freunde mit, gibt es entsprechenden Mengenrabatt. Eine 100er Serie kostet nur noch 4000 Mark, also 40 Mark pro CD. Tragt Ihr richtig dick auf, seid Ihr mit der 1000er Serie richtig dabei. Für 7 Mark bekommt Ihr Eure Daten auf die CD. Die gleiche Firma liefert Euch auch Multisession Treiber für verschiedene CD-ROM-Laufwerke.

Die Welle rollt: Dem Patrizier werden Fullscreen-Animationen untergeschoben.

Computerferien im Schwarzwald



Spielend Programmieren lernen im Computercamp Freiburg

Urlaub mal ganz anders

Ganz ungewohnt geht es nach dem Motto „Mit Spaß dabei“ zur Sache. Langeweile ist ein Fremdwort, und der „Schulbankendruck“ wird vergeblich gesucht.

Jeder Kursteilnehmer sitzt an seinem eigenen Computer. Schon allein diese Tatsache steigert die Motivation erheblich. Desweiteren wird nicht etwa nur Lehrstoff vermittelt, sondern der Schüler bekommt genügend Freiraum, um eigene Ideen zu verwirklichen. Es wird scharf darauf geachtet, Streß absolut zu vermeiden. Schließlich lernt es sich dann am besten, wenn alles „wie von selbst“ geht und kein Leistungsdruck herrscht.

**BASIC, GFA-BASIC, Pascal, „C“ -Programmierung,
Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen**



Ferienspaß

Computer-Camp

Hier machen die Ferien Spaß und im Computerkurs wird spielend das Programmieren gelernt. Im Feriencamp Freiburg bietet Computer World Kindern und Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren in den Sommerferien ein tolles Programm. Von BASIC, GFA-BASIC, Turbo-Pascal, Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen und „C“ - Programmierung stehen den Jugendlichen über 20 Computerkurse zur Auswahl. Selbstverständlich wird der Unterricht von qualifizierten und pädagogisch erfahrenen Dozenten gestaltet, hat jeder Teilnehmer an Unterricht seinen eigenen Computer, und erhält speziell für Kinder oder Jugendliche konzipierte Unterrichtsmaterialien.

Aber nicht nur der Computerkurs steht auf dem Programm, sondern ein wirklich abwechslungsreiches und attraktives Freizeitprogramm wird geboten.

Neben den 20 Unterrichtsstunden pro Woche bleibt noch viel Zeit, in der sicher keine Langeweile aufkommt. Der American-Sports-Kurs mit Skateboard-Fahren, Bumerangwerfen, Baseball, Football, BMX und Mountain-Bike gehören ebenso zum Programm wie ein Rundflug über den Schwarzwald, Tennis, Kino, Disco und die Ausflüge in den EUROPA PARK und zur Sommerrodelbahn nach Steinwasen. Pädagogisch erfahrene Betreuer/innen und Trainer gestalten zusammen mit den Teilnehmern dieses reichhaltige Freizeitangebot und sorgen dafür, daß die Computerferien zu einem bleibenden Erlebnis werden.



☆☆

Wettbewerb Wettbewerb Wettbewerb
5 x 1 Woche Computerferien zu gewinnen

☆☆

So können Sie gewinnen:

lesen Sie den obigen Text genau und finden Sie das Motto unter dem bei Computer World das Programmieren spielend gelernt wird. Schreiben Sie das Lösungsmotto (drei Worte) und Ihre Adresse auf den Gewinncoupon und ab die Post an Computer World.

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern !

Teilnahmebedingungen:

Teilnehmen kann jeder, außer
Mitarbeiter der Firma Computer World.
Einsendeschluß ist der
31. Mai 1993.
Die Gewinner werden benachrichtigt.

Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.



Computer World

EDV- Ausbildung & Computerferien GmbH

D-7800 Freiburg, Lexerstraße 6

Telefon (0761) 892869 Telefax (0761) 892884 BTX (0761) 892891

Hier abtrennen und einsenden an: Computer World GmbH, Lexerstraße 6, 7800 Freiburg

☆☆

Lösungsmotto: _____

Name: _____ Vorname: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Straße: _____ Geb. Dat.: _____

HEADWARE

Hip Hop

Spätestens seit den Fantastischen Vieren weiß selbst Oma Müller aus Hintertupfingen, daß man auch auf Deutsch rappen kann. Den Blick von den kommerzgehetzten vier Hip-Hoppern abwendend, entdeckt man eine Hip-Hop-Szene, wie sie eigentlich kameradschaftlicher nicht sein könnte. Nicht zuletzt liegt's an der Ignoranz so mancher Giganto-Produzenten, daß sich die deutschen Rapper bis heute im Plattengeschäft nicht auftreiben lassen. Und recht so, denn die kleine, aber feine Szene hätte sich schnellstens in zwei Gruppen geteilt: Die einen, die allein um des Geldes willen ihren Sprechgesang runterplappern, sich ihre Songs schreiben lassen und erfolgreich sind und die anderen, die wirklich Spaß am "Musik machen" haben, auch wenn's mehr kostet als es bringt. Den deutschen Rap-

pern ist es wohl auch ganz lieb so (so wie es ist), denn wenn was Gepreßtes kommt, kommt's von eigenen Labels. So dürfte seit geraumer Zeit der Blitz-Vinyl-Sampler **Blitz Mob** (BV 1002-2) und die Buback-Scheibe **Kill the nation with a GROOVE** (Indigo 5114-2) zu haben sein. Eine Compilation von Sellout Records/MZEE ist in Vorbereitung.

Hip-Hop-Fans müssen unbedingt mal Reinhören: Die Titel sind fast durchgehend nett arrangiert – nur wenige haben dilettantischen Touch. Ob sich die deutschen Hip-Hopper in Zukunft im riesigen Durcheln-ander von Labels, Vertrieben und Musikverlagen verfangen werden, bleibt abzuwarten. Die bisher recht wirren Strukturen der Hip-Hop-Szene scheinen sich jedoch zu lichten. Also dann, ran an die Kundschaft und Hände weg von Verträgen mit Kleingedrucktem. *kn*

Die Verwandlung

Richtig lieben tut sie keiner. Oder könnt Ihr Euch vorstellen, eine grüne Schmeißfliege als Haustierchen zu halten? Wer nichts mit den sechsbeinigen Krabblern anfangen kann, sollte niemals in seinem Leben ein Teleportations-Experiment durchführen. – Die Folgen können verheerend sein. Ihr paßt einen Moment nicht auf, die Tür zur Transportkabine klemmt, und das

nen Klassiker des Horrorfilms. Welcher Gruselfreund vergäße jemals die unsterblichen Worte "Help me, Help me" vom hilflos im Spinnennetz zappelnden Wissenschaftler. Schon ein Jahr später schob man in Hollywood mit "Return of the Fly" die schwarzweiße Fortsetzung nach.

Fast dreißig Jahre später fuhr David Cronenberg mit seiner Fliegen-Adaption einen Überraschungserfolg ein. Jeff Goldblum gab einen überzeugenden Fliegenmann, die Tricktechniker Chris Walas und Stephan Dupuis durften einen Oscar für die Spezialeffekte entgegennehmen. Wieder lief die Hollywood-Verwertungsmaschine an und spuckte zwei Jahre später eine weitere, leider nur mäßig gute Fortsetzung aus. Wem bei soviel Fliegerei der Kopf schwindet, kann jetzt, dank Fox-Video, für Ordnung im Regal sorgen. Alle vier Fliegen-Filme gibt's im Sammelschuber für 120 Mark. *vw*

Edel-Zukunft

Es gibt immer noch genug Ignoranten, für die ist Science-fiction nicht mehr als ein triviales Zerrbild der sogenannten "ernsthaften" Literatur. Ein unermüdlicher Kämpfer wider dieselben



genetische Desaster nimmt seinen Lauf. Die Fliegenatome haben sich mit Euren vermischt. Ab jetzt habt Ihr das dringende Bedürfnis, auf jedem Misthaufen nach dem Rechten zu sehen, mit den Flügeln zu brummen und kopfüber unter der Decke zu kleben.

Bereits vier Hollywood-Wissenschaftler haben diese einzigartige Erfahrung hinter sich. 1958 schickte Regisseur Kurt Neumann den Physiker Francois auf den Fliegentrip und schuf so, zusammen mit Drehbuchautor James Clavell, ei-



Vor-
urteil

ist Wolfgang Jeschke, Autor, Redakteur und Herausgeber der Heyne-Science-fiction- und Fantasy-Reihen. Mit viel Sachverstand und Gespür für Trends und junge Autoren hat er den bei Heyne bereits zum achten Mal erscheinenden Jahresband "Das Science Fiction Jahr" zur deutschsprachigen Bibel der literarischen Zukunftsforscher gemacht. Auch der neueste Band ist eine wahre Fundgru-



ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5"	Amiga		PC 3,5"	Amiga		PC 3,5"	Amiga		PC 3,5"	Amiga
Abandoned Places 2	* 78,- D	* 60,- D	Dungeon M./Chaos S		60,- H	Last Ninja 3	R 33,- H	Sherlock Holmes		78,- D	
Alone In The Dark	84,- D		Elyria 1	R 42,- D		Laura Bow 2		Space Hulk		84,- H	* 72,- H
Amazon	78,- E		Elyria 2 Jaws of C	48,- D		Legend		Space Quest 3		78,- D	
American Tail	54,- E		Eric the unready	60,- E		Legends o Kyrantha	66,- D	Space Quest 4		66,- D	60,- D
B.A.T. 2	78,- D	72,- D	Eye of Beholder 1		66,- D	Legends of Valour	78,- D				
Bane of Cosmic	78,- D	66,- D	Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D	Leisure S. Larry 5	66,- D				
Bards Tale 3	24,- H	24,- H	Gateway	66,- E		Lord of The Rings	66,- H				
Bards Tale Constr.	60,- H	60,- H	Gateway Isal. Fron	78,- D	* 66,- D	Lord of The Ring 2	66,- H				
-Trilogy (BT 1-3)	72,- H		Goblins 1	66,- D		Magic Candle 3	72,- E	Spellcraft		75,- D	
Black Crypt	78,- D	57,- H	Goblins 2	84,- D	66,- D	Might and Magic 3	78,- D	Spelljammer		78,- D	
Buck Rogers 2			Heart of Chine	66,- H	66,- D	Might and Magic 4	78,- D	Star Trek			
Captive	60,- H		Heimdal	78,- D	68,- D	Monkey Island 2	78,- D	The Krstal			R 27,- H
Conrtraps	39,- H	* 39,- H	Hextuma	78,- D	78,- D	Police Quest 3	66,- D	The Legacy		* 90,- H	
Cruise I.a. Corpse	60,- D	60,- D	Hook	78,- D	60,- D	Pools of Darkness	78,- D	Treass of Sav.Front		78,- D	
Crusaders of Dark	60,- H		Inc.	50,- D		Prophecy of Shadow	66,- D	Ultima 6		42,- E	66,- E
Curse of Enchantia	60,- H	60,- H	Indiana Jones 3	66,- D		Quest for Glory 3	66,- D	Ultima 7		78,- D	
D-Generation	42,- H	42,- H	Indiana Jones 4	84,- D	78,- DL	Rex Nebula	84,- H	Ultima 7-2 Serpis		84,- H	
Darklands	102,- E		Ishar	66,- D	66,- H	Ringworld Revenge	66,- H	Ultima Trilogy 2		72,- H	
Derksed 1.5	72,- D	72,- D	Island of Dr.Brain	* 66,- D		Rise of The Dragon	66,- H	Ultima Underworld		72,- H	
DSA (America 1.5 MB)	72,- D	72,- DL				Rise of The Dragon		Waxworks		60,- D	60,- DL
DSA 1 MB	72,- D		Jonelhen	* 78,- D	* 78,- DL	T.Adv. of Robin H.		Ween		84,- D	66,- D
Daughters of Serpe	75,- H	* 75,- D	Kalhedrale	R 57,- D		Rome AD 92	66,- H	Wings Voyage		66,- D	
Death Knighto Krynn	78,- D	66,- D	KGB	60,- H	57,- HL	Secret Monkey Isl	78,- D	Wily Beamish		68,- H	60,- H
			Kings Quest 4	78,- D	78,- H	Shadow o.J. Comet	84,- D	Zak McCracken		80,- D	80,- D
Dune 2	60,- D	* 54,- DL	Kings Quest 5	78,- D		Shoalwinds	66,- D				
Dungeon Master	66,- D		Kings Quest 6	78,- D							

ACTION / ARCADE

Addams Family	60,- H	Cool World	72,- H	66,- H	Lion Heart	54,- H	Shadow o.J. Beast 3	54,- H
Agony	51,- H	Greepers	78,- H	60,- H	Locomotion	60,- H 54,- H	Space Pilot 89	24,- H
Alien Breed SE #2	24,- E	Double Dragon 3	60,- H	48,- H	Maniax	24,- H 24,- H	Spellfire T.Sorcer	24,- H
Apinya	60,- H	Dyna Blaster	66,- H	60,- H	McDonald Land	* 48,- H * 48,- H	Steel Empire	60,- H
Aquatic Games	57,- H	Elf	66,- H	60,- H	Mike Magic Dragon	18,- H	Sireet Fighter 2	66,- H 54,- H
Armalyte	R 24,- H	Emerald Mine	24,- H	30,- H	Nova 9	78,- H	Super Hero	60,- H
Assassin	48,- H	Emerald Mine 2	24,- H	24,- H	Parasol Slars	60,- H	Super Tetris	69,- H
Back to Future 3	R 27,- H	Emerald Mine 3 Pro	24,- H	24,- H	Pinball Dreams	* 54,- H 48,- H	Tank Busier	24,- H
Balance	* 60,- D	Excalibur	24,- H	54,- H	Pinball Fantasies	54,- H	Tearaway Thomas	48,- H
Battletoads	* 48,- H	Fire And Ice	* 54,- H	48,- H	Pinball Wizard	18,- H	Teen.Mut.Hero Turf	R 27,- H
BC Kid	60,- H	First Samurai	60,- H	80,- H	Premiere	60,- H	Terminator 2	68,- H 60,- H
Blues Brothers	R 27,- H	Fly Harder	* 48,- H	24,- H	Project X	60,- H	Trolls	48,- H 48,- H
Body Blows	* 48,- H	Fuzzball	R 24,- H	18,- H	Push Over	66,- H 60,- H	UGH I	54,- H
Budokan	24,- H	Galaxy 89	24,- H	54,- D	Putty	48,- H	Walker	60,- H
Bug Bomber	60,- H	Gravity Force	54,- H	54,- H	Race Drivin	60,- H	Wizards Castles	21,- H
Captive 2 Liberal.	* 60,- H	Hägar d.Schnackl.	54,- H	60,- H	Rebel Racer	48,- H	WWF Wrestling 2	66,- H 60,- H
Catch em	54,- H	Humans	60,- H	78,- H	Risky Woods	60,- H 54,- H	Xenobots	* 72,- H
		Lemmings Doub.Pack	60,- H	60,- H	Robocop 3	60,- H 60,- H	Zone Warrior	57,- H
Chaos Engine	* 51,- H	Lemmings 2	60,- H	60,- H			Zool	48,- H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

				-Manix Twins schw	36, H	Hyperspeed	R 30, D	Nick Faldo Golf	60, E
				-Manix Deck schw.	42, H	Jaguar XJ 220		Nigel Mansells WC	54, H
4D Sports Boxing	42, H	36, H		Crazy Cars 3	48, H	Jimmy White Snook	66, H	No Second Price	54, H
4D Sports Driving	42, H	36, H		Cytron	60, H	John Barnes Soccer		Penthouse Hot Numb	36, D
Adventure Coll.	66, H	60, H		Daily Cov.Girl Pok	54, H	John Madden Footb.	57, H	PGA Tour Golf Plus	66, H
A McLeans Pool Bl	60, H	48, H		Deluxe P.4.5 AGA	186, D	Jordan in Flight	75, H	Courses	30, H
Big Box 2		54, H		Deluxe Palit 4.1	188, D	Links		Power Pack 2	60, H
Bills Tomato Game		60, H		Doodlebug	60, H	Links 386 Pro	90, H	Quwii	18, D
Bitmap Brothers 1	54, H			Dream Team Com.	66, H	-Bay Hill Club	36, H	Racing Master Com.	36, H
Bitmap Brothers 2	48, H	48, H		Eishockey Manager	66, D	-Bountifull	38, H	Raving Mad	54, H
Bund.Man.Prod 2.0	66, D	66, D		Espana 92	60, H	-Firestone	35, H	Road Rash	54, H
Car and Driver	72, H			Euro Soccer	48, H	-Hyatt	36, H	Sensi.Soccer 92/93	54, H
Carl Lewis Olympic	66, H	54, H		Europ.Championship	66, H	-Mauna Kaa (386)	42, E	Snoopys Game Club	36, E
Chest'Em Up 3		24, D		Fantastic Worlds	78, H	-Pinehurst	36, H	Spellcasing 301	66, E
(Lösungen für über 500 Amiga Games)				Formula One GP	90, H	-Troon North	36, H	Sports Collection	66, H
Comp.Pro Mini schw		27, H		Front P.S.Footbal	60, H	Lotus 3		Starbyte N.2 Coll.	78, H
-Mini transparent		33, H		Games - Summer Cha	66, H	Lotus Compil.(1-3)	54, H	Trivial PursuII	66, D
-Mini Special Edit		33, H		Games - Winter Cha	66, H	Manchester United		Troddlers	48, H
-Star Mini Irlrblau		36, H		Graham Taylor Socc	60, H	Mario Andretti's Ra	60, H	Vroom	60, H
-Standard schwarz		24, H		Grand Prix unlimil	66, H	Megalomania/Samur.		-Data Disk	39, H
-Standard Transpar		27, H		Great Courts 2	60, H	Megamix	60, H	Wizkid	66, H
-Special Edition		27, H		Greatest Comp.	60, H	Microg Master Golf	90, H	WWF Wrestling	60, H
-Star transp/blau	66, H	36, H		Hardball 3	66, E	Nick Faldo Golf		Zyconix	48, H

STRATEGIE / SIMULATION

1869	78, D	66, D	-Data	36, D	36, D	Manis	102, H	Sim City/Populous	66, H	66, H
A-Train	90, D		Covert Action		75, H	Mega-Lo-Mania	72, D	Sim Earth	84, H	78, H
A.T.A.C	90, H	78, H	Crisis In Kremlin	84, H		On The Road	60, D	Sim Life	78, D	
AA - War I.I.skes	84, H		Cyber Race	78, D		Patrol	72, H	Space Crusade	60, H	60, H
Acres of Great War	42, H	36, H	Das Boot	42, H	36, H	Perfect General	78, D	Spaceward Hol	78, D	
Acres of T. Pacific	66, H		Der Patrizier	78, D	66, D	-Data Disk	42, H	Special Forces	84, H	75, H
- Mission Disk 1	48, E		Desert Strike		80, H	Piracy of Highseas		St.Thomas	78, D	66, D
Air Land Sea	72, H	66, H	Doglight	90, H		Pirates!	57, H	Star Control 2	66, H	
Air Support	54, H		Dynalech	66, D	54, D	Planets Edge	78, D	Star Legens	66, E	
Air Warrior	90, H		Elysium	66, D	54, D	Populous 2	72, H	Steigenberg, Hotelm.	54, D	48, D
Airbus A 320	84, D	84, D	Epic	66, H	60, H	-Data Disk	30, H	Stornovik	24, H	
Armour Geddon	78, H		Erben des Throns	72, D	66, D	Populous 2 Plus	66, H	Strategy Master	72, H	66, H
Armour Geddon 2		60, H	F 117A Nighthawk	90, D		Powermonger	66, H	Strike Commander	87, H	
Asiatlan	24, H	24, H	F 15 Str.Eagle 2	75, H	75, H	-Data Disk	30, H	-Speech	42, H	
AV 8 B Harrier Ass	66, H		F 15 Str. Eagle 3	90, H		Railroad Tycoon	84, H	Stunt Island	90, D	
B 17 Flying Fortr.	90, H	78, H	F-19 Stealth Fight		75, H	Rampart	60, H	Task Force	90, H	
Battle Chess	24, H	24, H	Falcon 3.0	90, D		Reach I.I.skes	50, H	Theatre of War	66, H	66, H
Battle Chess 2	60, H		-Mission Disk 1	54, H		Red Baron	66, D	-Mission Disk	30, H	30, H
Battle Team	72, H	66, H	Flames of Freedom	R 30, H		-Mission Disk 1	48, E	Their Finest Hour	66, H	66, H
Battlechess 4000	66, H		Global Conquest	90, H		Robosports	66, H	-Mission Disk	30, H	30, H
Birds of Prey	72, H	66, H	Global Effect	66, H	60, H	Red Zone		Transarcia	54, D	54, D
Burning Steel	78, D		Go Simuletor	78, H		Scenario	66, D	USS King Young 2	R 36, H	R 36, H
Buzz Aldrin	84, H		Gunship 2000	90, H	78, H	Secret Weap.of LW	78, E	V for Victory	66, E	
			Gunship 2000 Data	54, H		-DQ 335	38, E	V for Victory 2	66, E	
Casilies	66, H	60, H	Hannibal	78, D	66, D	-He 162	36, E	Viking Fields		60, H
Casilies 2	66, H		Harrier Jump Jet	83, H		-P 80	30, E	Wild West World	R 54, D	
-Data Disk	30, H	30, H	Heroes of the 357	66, H		-P 38		Wing Commander	42, H	78, D
Centurion Del.Roma	24, H	24, H	Hired Guns	78, H	60, H	Shuttle	60, E	Wing Comm Edition	84, H	
Chuck Y.Aft.2.0	24, H	24, H	History Line 14-18	78, D	78, D	Siege	42, E	Wing Commander 2	78, D	
Chuck Y.Air Combat	66, D		Imperium	24, H	24, H	-Data Dogs of War	60, E	WC 2 Special Op.1	42, H	
Civilization	90, D	75, D	Incredible Machine	68, E		Silent Service 2	75, H	WC 2 Special Op 2	42, H	
Comanche	84, D		Kaiser	84, D		Sim Anl	78, D	WC 2 Speech Acc.	42, H	
Combel Air Patrol		60, H	Knights of the sky		75, H	Sim City Archt.1	36, H	Winzar	66, D	60, D
Compl.Chess System	78, D		M 1 Tank Platoon	84, H	75, H	Sim City Archt.2	36, H	X-Wing	78, E	
Conquistador	66, D	66, D	Mad TV	78, D	66, D	Sim City Deluxe	78, D	X-Wing DH	84, H	
			-Data Disk	24, D	24, D	Sim City Tert.Ertl	66, H			

* bei Anzengenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Postposten-Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Preisliste für Amiga, PC und D84 gegen frankierten Rückumschlag
V-Scheck: Lieferung ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (für Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten / Lieferung per Vorkasse Bar, EC-Scheck bei 400,- oder V-Scheck
Bei V-Scheck Lieferung erst nach Güteschrift / Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkarten-Gebühr. Kein Ladenverkauf. Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

030 694 60 43

DIE TRÄUMFABRIK

030 694 48 62

040 490 83 94

069 ??? ?? ??

11 - 18.30 h

1. Ladentelefon

kein Versand

11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

S P I E L E G m b H

PC Amiga ST			
1869 ++	89,95	74,95	-
7th Guest CD-ROM	149,95*	-	-
Abandoned Places 2	89,95*	74,95*	-
Acies of the Pacific ++	99,95*	84,95*	-
Acies n. 1 Mission	59,95	IV	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	99,95
Airforce Commander	89,95*	-	-
Air Warrior SVGA	89,95*	-	-
Alien 3 +	-	69,95*	74,95*
Aliens in the Dark ++	99,95	84,95*	-
Amberstar 1 ++	89,95	defekt	84,95
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*	94,95*
Amush	89,95*	IV	-
Ancient Art of War in Skier +	99,95*	IV	-
Armored Flat	94,95*	-	-

Ultima 7-2 Serpent Isle

The Guardian is back (besser als jemals zuvor, Netum ab 22.3. (HA hat sich an diesem Tag so einiges vorgenommen) an der finalen Rettungsschlacht um Britannia teil...)

PC 99,95*

ALAC ++	99,95	89,95*	94,95*
A-Train ++	99,95	99,95*	-
A-Train Construction Set	59,95	59,95*	-
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*
B. Aldrin Race into Space	89,95*	-	-
BAT 2 ++	89,95	89,95	89,95
Bards Tale 4/1	99,95*	-	-
Bards Tale Trilogy 1-3 +	99,95	89,95*	-
Batman Returns	79,95	74,95*	-
Battlechase 4000 +	84,95	IV	-
Battlechase 3000	99,95*	-	-
Battle Isle 1 Inc. Data Disk ++	99,95	89,95	-
Battlechase +	74,95*	69,95*	74,95*
Best of the Best +	-	69,95*	74,95*

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

PC Amiga ST			
Betrayal at Kronor	89,95*	IV	-
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-
Black Sect ++	89,95*	84,95*	89,95*
Blue Force	89,95*	-	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95*	84,95
Burning Steel ++	89,95	84,95*	-
Burning Steel Data Disk	49,95	IV	-
Car & Driver +	89,95	IV	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 ++++	84,95	74,95	79,95*
Castle 2 +	89,95	74,95*	-
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Challenge of the 5 Realms Champions	99,95*	-	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95	74,95*
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Civilization ++	104,95	89,95	94,95*
Comanche +	99,95	-	-
Comanche Data Disk	49,95*	-	-
Command HQ	99,95	-	-
Curse of Enchantia ++	99,95	84,95	-
D-Day	89,95	74,95*	-
Daemonsgate 1 +	99,95*	89,95*	IV
Dark Mare +	89,95*	74,95*	79,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Desert Strike +	89,95*	74,95*	-
Die Stiller ++	89,95*	89,95*	-
Dogfight +	99,95*	-	-
DSA - Die Schicksalsschlacht ++	89,95	79,95	89,95*
Dune 2 ++	89,95	74,95*	-
Dungeon Master ++	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	74,95
Drak of the Gods	89,95*	-	-
Eco Quest 2	89,95*	IV	-
Eishockey Manager ++	89,95*	89,95*	IV
Elite 2 +	89,95*	74,95*	74,95*

Über 5000 lieferbare Spiele

PC Amiga ST			
Elvira 2 ++	89,95	74,95	-
Empire Deluxe SVGA	99,95	-	-
Eric the Unruly	99,95	-	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	89,95	-
Eye of the Beholder 3	89,95*	IV	-
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F.Tiger	59,95	-	-
Fields of Glory +	99,95*	-	-
Fire & Ice +	74,95*	69,95	74,95*
Flashback +	IV	69,95*	-
Formula 1 Grand Prix +	99,95	89,95	94,95
Front Page Sports Football	89,95	IV	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95	-
Global Conquest +	89,95	-	-
Goblins 2 +	89,95	74,95	79,95*
Gods +	84,95	69,95	69,95*
Go Simulator (inkl. Press)	89,95	-	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Gravis PC Gamepad	69,95	-	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	99,95*
Gunship 2000 - Mimosa +	59,95	IV	IV
Hannibal +	89,95	74,95*	-
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoon L2.1 +	94,95	84,95	-
Harpoon Battles +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet +	99,95	IV	IV
Hexuma 1 ++	89,95	89,95	-
History Line 1914-18 ++	89,95	89,95	-
Hired Guns +	84,95*	69,95*	74,95*
Hockey League Simulator 2	79,95	-	-
Humans ++	89,95	79,95	84,95*
Incredible Machine ++	89,95	IV	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	79,95
Indiana Jones 4 ++	94,95	89,95	-
Jonathan ++	89,95*	89,95	-
John Madden Football +	84,95	69,95	-

Software zum Anfassen

PC Amiga ST			
Kings Quest 1 VGA	89,95*	84,95*	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95*	-
Kings Quest 6 ++	99,95	84,95*	-
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 3 ++	99,95	99,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	-
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95	-
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95	IV
Legend of Kyrandia 2	89,95*	IV	-
Learnings 2 +	84,95*	69,95	74,95*
Links +	89,95	84,95	-
Links 386 Pro SVGA +	99,95	-	-
Links Kurse	49,95	44,95	-
Lionheart ++	-	69,95	74,95*
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	-

Strike Commander

Am 22. März ist es (mal wieder) so weit, Electronic Arts liefert hoffentlich keinen Meinen beim Schwur auf diesen Erscheinungstermin wie Origin zuvor...

PC 99,95* CD-ROM IV

Lord of the Rings 2 +	84,95	74,95*	-
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	-
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95*	-
Lure of the Temples ++	89,95	74,95	79,95*
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Maelstrom	89,95	-	-
Magic Pockets +	74,95	69,95	74,95*
Maniac Mansion 2	89,95*	IV	-
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	74,95*
Mercenaries	89,95	IV	-
Michael Jordan in Flight +	84,95*	IV	-
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95*	-
Might & Magic 4 ++	89,95	79,95*	-
Might & Magic 5	79,95*	IV	-
Monkey Island 1 ++	89,95	74,95	-

Berlins allergrößtes Lager

!!! Demnächst auch in Frankfurt !!!

1000 Berlin 61 2000 Hamburg 20 6000 Frankfurt
Mittenwalder Str. 47 Osterstr. 50

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Softwaretempel

Adresse bitte telefonisch in
der Berliner Zentrale oder
Hamburger Filiale erfragen
Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse
- 030/6944156 Info-Anrufbeantworter
- 030/6944256 Fax-Line

PC Amiga ST			
Monkey Island 2 ++	89,95	89,95	89,95*
Patricius ++	89,95	79,95	84,95
Perfect General ++	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disk +	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95	-
Pinball Dreams 2 +	IV	69,95	-
Pirates Gold +	94,95*	-	-
Pharaohs Edge ++	89,95	IV	-
Pool +	IV	74,95	79,95
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 1 VGA	89,95	84,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	-
Populous 2 +	84,95	69,95	74,95
Powermanager +	84,95	74,95	74,95
Premier League +	-	69,95*	74,95*

» Empire Deluxe «

4 in 1 Box: Empire I & II in Super VGA, das komplette neue Empire 2 in Super VGA, der Advanced Scenario Editor und die geniale Empire Modem/Netzwerkversion

Pro Audio Spec. 16 Bit CD-Pack 1299,-	-	-	-
Quest for Glory 1 VGA	89,95	84,95*	-
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	84,95*	-
Railroad Tycoon ++	99,95	89,95	94,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-
Red Baron ++	99,95	84,95	-
Red Baron: Mission Builder +	59,95	IV	-
Ringworld	89,95	-	-
Roboports	79,95	69,95	-
Secret Weapons of the Luftwaffe	89,95	-	-
Secret Weapons Missions	39,95	-	-
Sensible Soccer 93 ++	IV	69,95	74,95
Shanghai 2 ++	89,95	74,95*	-
Shadow of the Comet ++	89,95	84,95*	-

Heute bestellt! Gestern geliefert !!

PC Amiga ST			
Shadowlands +	74,95*	69,95	74,95*
Sherlock Holmes 1 ++	99,95	-	-
Siege	84,95	74,95*	-
Siege Data Disk	49,95	39,95*	-
Silent Service 2 +	94,95	89,95	94,95
Sim Ant ++	89,95	89,95	-
Sim City Deluxe +	89,95	89,95	-
Sim Earth ++	99,95	99,95	-
Sim Farm	99,95*	IV	-
Sim Life +	89,95	IV	-
Soundblaster 2.5 +	299,-	-	-
Soundblaster Pro 4.0 +	449,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	699,-	-	-
Space Crusade ++	84,95	69,95	74,95
Space Hulk +	84,95*	74,95*	-
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95	-
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	84,95	-
Space Quest 5 ++	99,95*	IV	-
Spaceward Hol ++	99,95	-	-
Special Forces +	94,95	89,95	94,95
Spelljammer 1 ++	89,95*	IV	-
St. Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Star Control 2 +	89,95	74,95*	-
Star Legions (Starfleet 3)	89,95	74,95*	-
Star Trek 25th Anniversary ++	89,95	7777	-
Streetfighter 2 +	84,95*	74,95	79,95*
Strike Commander +	99,95*	-	-
Strike Commander Speech Disk 44,95*	-	-	-
Struck Island ++	-	-	-
Sub Trade +	IV	74,95*	-
Super Cauldron +	-	69,95*	69,95*
Syndicat +	89,95*	IV	-
Take a Break: Pinball	89,95*	-	-
Tank Force 1942 +	99,95	IV	-
Terminator 2029	99,95	-	-
The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*	-
The Games Summer Ch. +	84,95	IV	-
The Legacy +	99,95*	IV	-

Himmmlische Preise

PC Amiga ST			
Their Finest Hour +	74,95	74,95	79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Thrustmaster Pedals	299,95	-	-
Tornado +	99,95*	89,95*	94,95*
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Trails 8 ++	89,95*	89,95*	-
Transarctica ++	74,95	74,95	-
Trolls +	74,95*	69,95*	-
Ultima Trilogy 1-3	99,95	-	-
Ultima Trilogy 4-6	99,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	79,95	79,95
Ultima 6 The Pale Prophet +	-	69,95	79,95
Ultima 7 Die schwe. Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7 Mission Disk: Forge..	49,95	-	-
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95	-	-
Ultima UI Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima UI Stygian Abyss ++	99,95*	-	-
Ultima U2 Labyrinth o World+	99,95	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
V for Victory 1	99,95	-	-
V for Victory 2	99,95	-	-
V for Victory 3	99,95*	-	-
Veil of Darkness	74,95	IV	-
Waxworks ++	79,95	74,95	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	-	-
Whaler Voyage ++	89,95*	74,95	-
Wing Commander 1 +++	69,95	89,95	-
Wing Commander 1 Deluxe	99,95	-	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	49,95	-	-
Wizardry 6 ++	79,95	69,95	-
Wizardry 7 ++	89,95	74,95*	-
X-Wing +	99,95	IV	-
Xenoblade (Ultrabots) +	94,95	-	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95
Zork 6	99,95*	-	-

MAC-Games im Programm

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	eng.
Amberstar 1	29,95	-
Civilization Strategy Guide (376 Seiten)	-	59,95
Das Schwarze Auge	24,80	-
Eye of the Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	15,00	24,95
Indiana Jones 4	29,95	24,95
Might & Magic 3	29,95	39,95
Might & Magic 4	29,95	39,95*
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 7-1 The Black Gate	29,95	39,95
Ultima Underworld 2	29,95*	39,95*
Wizardry 7	29,95	39,95



be an Rezensionen, Kurzgeschichten, Autorenporträts und Marktberichten. Ein Muß für jeden ambitionierten Leser.

Wer sich noch höhere literarische Weihen sichern will, legt sich die, ebenfalls von Jeschke, herausgegebene Kurzgeschichtensammlung "Neuland" zu (ISBN: 3-453-06227-2, 20 Mark). 25 Autoren der Weltliteratur schreiben über ihre Visionen der Zukunft. Neben solchen Zelebritäten wie Dürrenmatt, Updike oder Calvino findet Ihr auch viele jüngere Autoren wie Paul Auster oder Ian McEwan. **vw**



Welt von multinationalen Konzernen beherrscht, die einen Großteil ihrer Gewinne der sogenannten "Boomer"-Technologie verdanken. "Boomer" sind künstliche Lebensformen, gegen die sich der "Terminator" wie ein harmloser Knabe ausmacht. So ganz im Griff haben die Konzerne die Bio-Computer-Maschinenteknologie jedoch noch nicht. Ab und an flippt eine solche Maschine aus oder wird von skrupellosen Gangstern für finstere Machenschaften mißbraucht. Die Tokioter Polizei ist machtlos, unmotiviert und zu mäßig ausgerüstet. Nur eine Gruppe vigilanter Mädels, die sich die *Knight Sabers* nennen, bietet den Boomers die Stirn. Drei CDs umfaßt die Sammlung mit bisher insgesamt sechs Folgen.

Abendfüllend geht es in *Projekt A-ko* zu. A-ko wäre eine normale 17jährige Schülerin, wenn da nicht eine winzige Kleinigkeit wäre: A-ko hat Superkräfte (warum, wird im Film auf höchst amüsante Weise erklärt). A-kos Widersacherin B-ko ist die schwerreiche Tochter eines mächtigen Industriellen. B-ko möchte die Aufmerksamkeit von A-kos Freundin C-ko (!) eringen und stellt sich in extra konstruierten Roboteranzügen A-ko zum Kampf. In dem Durcheinander mischt zudem noch ein geheimnisvolles Riesenraumschiff mit, das ebenfalls auf der Suche nach C-ko sind. Lange-weile kommt in dem furiosen, rund 84 Minuten langen, Trick-spektakel kaum auf. Der Film ist übrigens im 1,66:1 Verfahren auf der Laserdisc. Das heißt, am oberen und unteren Bildschirmrand sind schwarze Streifen – auch Letterbox genannt – zu sehen.

Nicht minder actionreich, aber mit einer ordentlichen Portion japanischer Mythologie verquirlt – und deshalb für Europäer schwer verdaulich – präsentieren sich die Abenteuer der *Vampire Princess Miyu*. Himiko, eine hauptberufliche Geisterjägerin, trifft auf den Vampir Miyu. Miyu, eine junge Frau, sucht nach bösen Dämonen, die auf der Erde ihr Unwesen treiben. Obwohl *Vampire Princess* stilistisch der Interessanteste der vorgestellten Filme ist, springt der mitreißende Funke nicht auf Anhieb über. Enthusiasten werden sicherlich ihre Freude an der kleinen Vampir-Lady und der metaphysischen Story haben. Dem Durchschnittsfan dürfte traditionelle Actionkost wie in *Domination* eher behagen. **mh**

Japanophile Edelmovies

Ihr habt genug von müden Comic-Serien im Vormittagsprogramm der Privatsender? Ihr mögt keine knuffigen Edelschulzen im Zeichentrickgewand à la *Arielle*? Euch steht der cineastische Sinn nach fetzigen, erotischen und aktionsgeladenen Comic-Movies? Kein Problem. Der gehobene Zeichentrickfan betriedigt seine Lust nicht an herkömmlicher Dutzendware oder Disney-schen Edelstreifen, sondern führt sich japanische Comic-Kost in Buch-, (heißt dann Manga) oder Filmform (Kenner reden cool von "Anime") zu Gemüt.

Dummerweise ist das Angebot an fernöstlicher Comic-Kultur hierzulande ziemlich kümmerlich. Fans greifen deshalb auf rassige Importware, möglichst auf qualitativ hochwertigen Laserdiscs, zurück. Erfreulich: Ein paar amerikanische

Firmen, beispielsweise AnimEigo oder das U.S. Manga Corps, nehmen sich des japanischen Stottes an und versehen die Filme in aller Regel mit englischen Untertiteln. Jetzt müssen sich die Fans nicht mehr die Platten aus den USA besorgen. Der Videospielversand CWM bietet seit kurzem verschiedene japanische Comic-Filme auf Laserdisc an (Wer möchte, kann natürliche auch "normale" Kinohits wie z.B. *Terminator 2* auf US-Disc bestellen). Eines gilt es jedoch zu beachten, bevor Ihr nun ein Bestellformular ausfüllt: Ihr benötigt einen NTSC-tauglichen Laserdisc-Spieler, um die schillernden Scheiben betrachten zu können. Sind die technischen Voraussetzungen erfüllt, steht dem ungetrübten Comic-Spaß nichts mehr im Wege. Besonders beliebt sind dabei nicht nur abendfüllende Zeichentrick-

Kinofilme, sondern auch Miniserien. Ein Leckerbissen, der auch für neugierige Einsteiger interessant sein dürfte, ist die vierteilige Anime-Reihe *Domination Tank Police*, die auf einer schmucken Doppel-CD geliefert wird. Der Schauplatz ist die fiktive Stadt Newport City, irgendwann am Anfang des nächsten Jahrtausends. Die Erde ist mit einem dichten Schleier toxischer Gase umhüllt, die Bewohner trauen sich nur noch mit Gasmaske auf die Straßen. Genetische Mutationen machen die Gegend unsicher. Als Verbrechensbekämpfer dienen nicht mehr Otto-Normal-Cops, sondern eine hochgerüstete Wahnsinns-Truppe, die mit Panzern durch Newport brettert und Kriminelle mit einem gezielten Kanonenschuß erledigt.

Ein weiterer Japano-Highlight ist die Serie *Bubble Gum Crisis*. Das tuturistische Duster-Szenario ist fast schon symptomatisch für die japanische Comic-Szene. Im Jahr 2033 wird die

Fortsetzung folgt



Größer und schöner: Die Dungeon-Saga *Eye of the Beholder* geht in die dritte Runde.



POWER
PLAY

6

erscheint am
26. Mai 1993

Wir scheuen für Euch keine Kosten und Mühen: In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* gibt es einen ausführlichen Bericht über die große ECTS-Show in London. Hier werden nicht nur die Spieleknaller für den nächsten Sommer vorgestellt, sondern auch Trends und Tatsachen präsentiert. Wir nehmen die wichtigsten Spiele-meilensteine unter die Lupe und verraten Euch, welche Genres gerade besonders beliebt sind.

Damit nicht genug. Das nächste Heft wird wieder gefüllt mit kompetenten Tests, hilfreichen Tips und aktuellen Infos. Mit dabei sind – wenn alles klappt und die Softwarehäuser mitspielen – ein Test vom neuen AI "Larry" Lowe Adventure **Freddy Pharkas**. Dungeon-Tüftler schlurften durch die finsternen Gewölbe des neuen SSI-Rollenspiels **Eye of the Beholder 3**. Strategen dürfen sich auf einen ausführlichen Bericht über die Computerversionen des Taktikklassikers **Nectaris** freuen.

Selbstredend werden auch die Videospieler unter Euch nicht vergessen. Aus dem fernen Osten kommt das grafisch pompöse **Ogre Battle** fürs Super Nintendo. Mega-Drive-Besitzer erwartet ein Bündel voller Neuheiten.



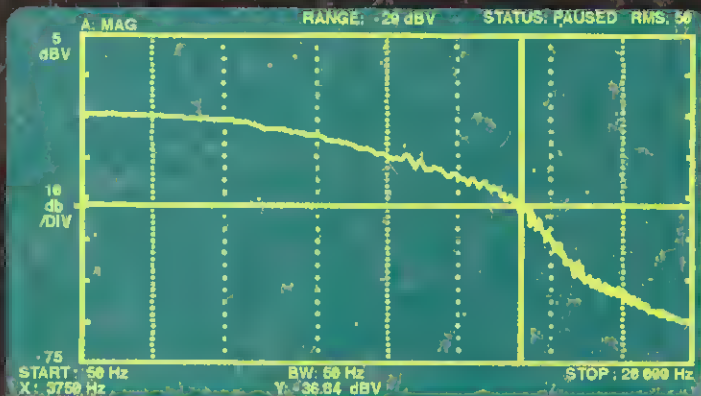
AI Lowe schlägt wieder zu: **Freddy Pharkas** sorgt für Lacher.

A close-up, high-contrast photograph of a man and a woman. The man, on the right, is wearing a dark cowboy hat and a yellow raincoat. He is looking down and to the left. The woman, on the left, is also wearing a yellow raincoat and a blue shirt. She is looking up and to the right. The background is dark and out of focus.

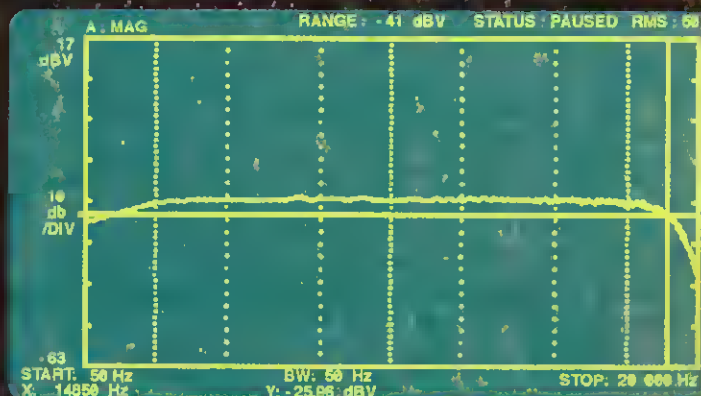
Marlboro

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

zum Mono-Preis

Audio
Das Magazin für HiFi und Musik

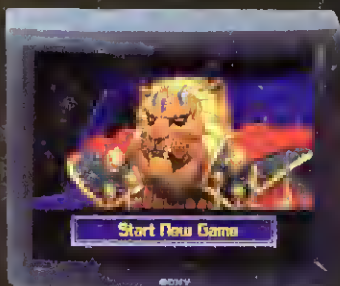
Für uns getestet im
Audio-Magazin Labor

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-*

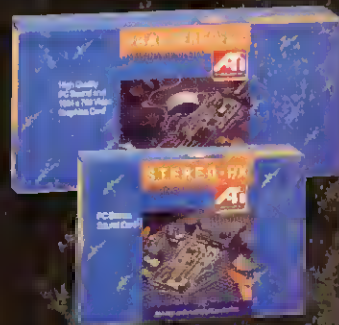
VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (Color Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32 768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CDDE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-* mit 1MB Video-RAM



DM 199,-
*verb. Preispiegelung



ATI-Distributoren:

Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90

Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720

Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies
Rosentkavallerplatz 15
8000 München 81
Mailbox: 885: 089/92 88 01 - 98